

全項目

(19)【発行国】日本国特許庁(JP)
 (12)【公報種別】公開特許公報(A)
 (11)【公開番号】特開2000-90351(P2000-90351A)
 (43)【公開日】平成12年3月31日(2000. 3. 31)
 (54)【発明の名称】ゲーム販売処理装置、ゲーム販売処理システム、ゲーム販売処理方法、及び機械読み取り可能な記録媒体
 (51)【国際特許分類第7版】

G07F 17/32
 G06F 3/16 340
 17/60
 G07F 17/00

【F1】

G07F 17/32
 G06F 3/16 340 G
 G07F 17/00 B
 G06F 15/21 330

【審査請求】有
 【請求項の数】21
 【出願形態】OL
 【全頁数】49
 (21)【出願番号】特願平10-327076
 (22)【出願日】平成10年11月17日(1998. 11. 17)
 (31)【優先権主張番号】特願平10-197637
 (32)【優先日】平成10年7月13日(1998. 7. 13)
 (33)【優先権主張国】日本(JP)
 (71)【出願人】
 【識別番号】397018475
 【氏名又は名称】株式会社デジキューブ
 【住所又は居所】東京都渋谷区広尾1丁目13番7号
 (72)【発明者】
 【氏名】鈴木 尚
 【住所又は居所】東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号 株式会社デジキューブ内
 (74)【代理人】
 【識別番号】100090033
 【弁理士】
 【氏名又は名称】荒船 博司(外1名)

(57)【要約】
 【課題】コンビニエンスストアなどの店舗に設置することが可能で、且つ、多数のゲームを販売することが可能であり、店舗側の負担を増大させることなく、消費者の利便性を大きく高めることが可能なゲーム販売処理装置等を提供する。
 【解決手段】CPU401は、タッチパネル43における入力操作を認識することにより指示選択されたゲーム、または、マイク44、44から入力された音声を入力する音声認識部405によって認識させ、その認識結果をHDドライブ413内に格納された音声認識辞書に基づいて解析することによって指示選択されたゲームに関するプログラムおよびデータをHDドライブ413内から抽出し、カードドライブ416、ディスクメディアドライブ417またはカートリッジ接続部419に格納された記憶媒体に、抽出したゲームのプログラムおよびデータを書き込ませることによって、ゲームを販売する。

【特許請求の範囲】

【請求項1】各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納するゲーム情報格納手段と、このゲーム情報格納手段に格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択する指示選択手段と、この指示選択手段により指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示する表示手段と、前記ゲーム情報格納手段に格納された識別情報に対応づけられ、入力される音声に対応した音声辞書を格納する音声辞書格納手段と、利用者の音声を入力する音声入力手段と、この音声入力手段によって入力された音声内容に含まれる識別情報を、前記音声辞書格納手段に格納された音声辞書に基づいて識別する音声識別手段と、この音声識別手段によって識別された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報、または、前記指示選択手段により指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出する抽出手段と、この抽出手段により抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込むゲーム情報書込手段と、前記抽出手段により抽出された課金情報を出力する課金情報出力手段と、を備えることを特徴とするゲーム販売処理装置。
 【請求項2】各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納するゲーム情報格納手段と、このゲーム情報格納手段に格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択する指示選択手段と、この指示選択手段により指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示する表示手段と、所定の範囲を撮像して撮像画像を出力する撮像手段と、前記指示選択手段によって指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出する抽出手段と、前記撮像手段から出力された撮像画像を解析することにより、前記所定の範囲に利用者が現れたことを検知すると、前記表示手段における識別情報の表示を開始させるとともに、前記抽出手段による抽出結果を前記表示手段に表示出力する抽出結果表示出力手段と、前記抽出手段により抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込むゲーム情報書込手段と、前記抽出手段により抽出された課金情報を出力する課金情報出力手段と、を備えることを特徴とするゲーム販売処理装置。
 【請求項3】前記ゲーム情報格納手段に格納された各種ゲーム情報に対応づけて印刷情報を格納する印刷情報格納手段と、この印刷情報格納手段から、前記抽出手段により抽出されたゲーム情報に対応する印刷情報を抽出する印刷情報抽出手段と、前記印刷情報抽出手段により抽出された印刷情

報に基づいて印刷物を発行する印刷物発行手段と、をさらに備えること、を特徴とする請求項1あるいは2に記載のゲーム販売処理装置。

【請求項4】音楽情報と、音楽情報を識別するための音楽識別情報と、音楽情報に応じて課金を行うための音楽課金情報と、をそれぞれ対応づけて格納する音楽情報格納手段と、前記ゲーム情報格納手段に格納された識別情報と、前記音楽情報格納手段に格納された音楽識別情報と、を対応づけるリンク情報を格納するリンク情報格納手段と、前記抽出手段によりゲーム情報が抽出されると、前記リンク情報格納手段に格納されたリンク情報に基づいて、抽出されたゲーム情報に対応する識別情報と対応する音楽識別情報を特定し、当該音楽識別情報に対応する音楽情報および音楽課金情報を前記音楽情報格納手段から抽出する音楽情報抽出手段と、をさらに備え、前記ゲーム情報書込手段は、前記音楽情報抽出手段により抽出された音楽情報を所定の情報記録媒体に書き込み、前記課金情報出力手段は、前記音楽情報抽出手段により抽出された音楽課金情報を出力すること、を特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム販売処理装置。

【請求項5】利用者によりセットされた原稿の画像を読み取る画像読取手段をさらに備え、前記抽出手段は、前記画像読取手段により読み取られた原稿の画像に前記識別情報が含まれる場合には、当該識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出すること、を特徴とする請求項1から4のいずれかに記載のゲーム販売処理装置。

【請求項6】利用者によりセットされた所定の情報記録媒体に記録されている情報を読み込む情報読込手段をさらに備え、前記抽出手段は、前記情報読込手段により読み込まれた情報に前記識別情報が含まれる場合には、当該識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出すること、を特徴とする請求項1から5のいずれかに記載のゲーム販売処理装置。

【請求項7】記録媒体とデータ通信機能とを内蔵する情報端末装置との間でデータを送受信するデータ通信手段をさらに備え、前記抽出手段は、前記データ通信手段に対して前記情報端末装置がセットされ、前記情報端末装置から識別情報を含む情報が送信された場合には、当該識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出し、前記データ通信手段は、前記抽出手段により抽出されたゲーム情報を前記情報端末装置に対して送信すること、を特徴とする請求項1から6のいずれかに記載のゲーム販売処理装置。

【請求項8】販売管理装置と、ゲーム販売処理装置とが所定の通信回線を介して相互に接続されたゲーム販売処理システムであって、前記販売管理装置は、各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を対応づけて格納する情報格納手段と、指定された情報を前記情報格納手段から抽出して前記所定の通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信する送信手段と、を備え、前記ゲーム販売処理装置は、前記販売管理装置の前記送信手段によって送信された情報を前記所定の通信回線を介して受信する受信手段と、この受信手段により受信された情報である前記ゲーム情報と、前記識別情報と、前記課金情報とを対応づけて格納するゲーム情報格納手段と、指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出する抽出手段と、この抽出手段により抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込むゲーム情報書込手段と、前記抽出手段により抽出された課金情報を出力する課金情報出力手段と、を備えたことを特徴とするゲーム販売処理システム。

【請求項9】請求項1から7のいずれかに記載のゲーム販売処理装置と、販売管理装置と、を通信回線を介して接続してなるゲーム販売処理システムにおいて、前記販売管理装置は、ゲームのプログラムおよび当該プログラムに係るデータにより構成されるゲーム情報と、ゲーム情報を識別するための識別情報と、ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を入力するための情報入力手段と、この情報入力手段により入力されたゲーム情報と、識別情報と、課金情報と、を対応づけてそれぞれ複数格納する情報格納手段と、この情報格納手段に格納された情報の中から特定の情報を指定するための指定手段と、この指定手段により指定された情報を前記情報格納手段から抽出する情報抽出手段と、この情報抽出手段により抽出された情報を前記通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信する送信手段と、を備え、前記ゲーム販売処理装置は、前記販売管理装置が有する前記送信手段によって送信された情報を受信する受信手段と、この受信手段により受信された情報を前記ゲーム情報格納手段に格納する受信情報処理手段と、をさらに備えること、を特徴とするゲーム販売処理システム。

【請求項10】前記ゲーム販売処理装置は、前記抽出手段によって抽出すべきゲーム情報および課金情報が前記ゲーム情報格納手段に格納されていない場合に、当該ゲーム情報および課金情報の送信を要求する送信要求信号を前記通信回線を介して前記販売管理装置に送信する要求送信手段をさらに備え、前記販売管理装置は、前記ゲーム販売処理装置が有する前記要求送信手段によって送信された送信要求信号を受信する要求受信手段をさらに備え、この要求受信手段により受信された送信要求信号によって送信要求されたゲーム情報および課金情報を、前記情報抽出手段により前記情報格納手段から抽出して、前記送信手段により前記通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信すること、を特徴とする請求項9記載のゲーム販売処理システム。

【請求項11】各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納する工程と、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させる工程と、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示する工程と、前記格納された識別情報に対応づけられ、入力される音声に対応した音声辞書を格納する工程と、利用者の音声を入力させる工程と、この入力された音声内容に含まれる識別情報を、前記格納された音声辞書に基づいて識別する工程と、この識別された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報、または、前記指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出する工程と、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込む工程と、前記抽出された課金情報を出力する工程と、を含むことを特徴とするゲーム販売処理方法。

【請求項12】各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納する工程と、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させる工程と、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示する工程と、所定の範囲を撮像して撮像画像を出力する工程と、前記指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出する工程と、前記出力された撮像画像を解析することにより、前記所定の範囲に利用者が現れたことを検知すると、前記識別情報の表示を開始させるとともに、前記抽出結果を表示出力する工程と、前記抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込む工程と、前記抽出された課金情報を出力する工程と、を含むことを特徴とするゲーム販売処理方法。

【請求項13】販売管理装置と、ゲーム販売処理装置とが所定の通信回線を介して相互に接続されたゲーム販売処理システムにおけるゲーム情報の販売処理手順を設定するゲーム販売処理方法であって、前記販売管理装置において、各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を対応づけて格納する工程と、前記販売管理装置において、指定された情報を前記格納された情報から抽出して前記所定の通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信する工程と、前記ゲーム販売処理装置において、前記販売管理装置によって送信された情報を前記所定の通信回線を介して受信する工程と、前記ゲーム販売処理装置において、受信された情報である前記ゲーム情報と、前記識別情報と、前記課金情報とを対応づけて格納する工程と、前記ゲーム販売処理装置において、指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および識別情報の中から抽出する工程と、前記ゲーム販売処理装置において、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込む工程と、前記ゲーム販売処理装置において、前記抽出された課金情報を出力する工程と、を含むことを特徴とするゲーム販売処理方法。

【請求項14】ゲーム情報を販売処理する処理プログラムを記憶した機械読み取り可能な記録媒体であって、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納するプログラムコードと、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させるプログラムコードと、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示するプログラムコードと、前記格納された識別情報に対応づけられ、入力される音声に対応した音声辞書を格納するプログラムコードと、利用者の音声を入力させるプログラムコードと、この入力された音声内容に含まれる識別情報を、前記格納された音声辞書に基づいて識別するプログラムコードと、この識別された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報、または、前記指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出するプログラムコードと、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込むプログラムコードと、前記抽出された課金情報を出力するプログラムコードと、を含む処理プログラムを記憶したことを特徴とする機械読み取り可能な記録媒体。

【請求項15】ゲーム情報を販売処理する処理プログラムを記憶した機械読み取り可能な記録媒体であって、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納するプログラムコードと、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させるプログラムコードと、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示するプログラムコードと、所定の範囲を撮像して撮像画像を出力するプログラムコードと、前記指示

選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出するプログラムコードと、前記出力された撮像画像を解析することにより、前記所定の範囲に利用者が現れたことを検知すると、前記識別情報の表示を開始させるとともに、前記抽出結果を表示出力するプログラムコードと、前記抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込む工程と、前記抽出された課金情報を出力するプログラムコードと、を含む処理プログラムを記憶したことを特徴とする機械読み取り可能な記録媒体。

【請求項16】販売管理装置と、ゲーム販売処理装置とが所定の通信回線を介して相互に接続されたゲーム販売処理システムにおいてゲーム情報を販売処理するための処理プログラムを記憶した機械読み取り可能な記録媒体であって、前記販売管理装置において、各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を対応づけて格納するプログラムコードと、前記販売管理装置において、指定された情報を前記格納された情報から抽出して前記所定の通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信するプログラムコードと、前記ゲーム販売処理装置において、前記販売管理装置によって送信された情報を前記所定の通信回線を介して受信するプログラムコードと、前記ゲーム販売処理装置において、受信された情報である前記ゲーム情報と、前記識別情報と、前記課金情報とを対応づけて格納するプログラムコードと、前記ゲーム販売処理装置において、指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および識別情報の中から抽出するプログラムコードと、前記ゲーム販売処理装置において、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込むプログラムコードと、前記ゲーム販売処理装置において、前記抽出された課金情報を出力するプログラムコードと、を含む処理プログラムを記憶したことを特徴とする機械読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、コンビニエンスストアに代表される店舗に設置され、ゲームのプログラム及びデータを販売するゲーム販売処理に係る、ゲーム販売処理装置、ゲーム販売処理システム、ゲーム販売処理方法、及び機械読み取り可能な記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】近年、家庭用ゲーム機や、携帯型ゲーム機において使用されることを目的としたゲームのソフトウェアが多数発売され、その数は著しく増大している。

【0003】これらのゲームは、ほとんどの場合、ゲームのプログラムやデータが記録されたCD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory) や、ROM (Random Access Memory) を内蔵したカートリッジ等の記録媒体と、当該ゲームを使用して遊ぶためのマニュアル等が一体となったパッケージとして販売されていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところが、近年発売されたゲームの総数は膨大な数に上り、発売から相当期間が経過したゲームについては、入手が困難な場合が多かった。これは、ゲームのパッケージを多く揃えることによって、販売店側の在庫負担が増大するためである。また、最近、コンビニエンスストアなどの小規模の店舗においても多くのゲームが販売されるようになったが、これらの比較的小規模の店舗においては、特に在庫負担を小さく抑える必要があった。このため、在庫を多く揃えることが難しいという問題があった。

【0005】また、ゲームの種類が増大するにつれ、人気の有無によってゲームタイトルの売り上げには著しい差が生じ、多くのゲームについては販売数を予測することが難しく、在庫リスクが非常に大きくなるという問題があり、人気のないゲームを含めて多数のゲームを陳列して販売することが難しいという問題があった。

【0006】上記の課題を解決するため、本発明の目的は、コンビニエンスストアなどの店舗に設置することが可能で、且つ、多数のゲームを販売することが可能であり、店舗側の負担を増大させることなく、消費者の利便性を大きく高めることが可能なゲーム販売処理装置やゲーム販売処理システム等を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】以上の課題を解決すべく請求項1記載の発明のゲーム販売処理装置によれば、ゲーム情報格納手段は、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納し、指示選択手段は、このゲーム情報格納手段に格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択し、表示手段は、この指示選択手段により指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示し、音声辞書格納手段は、前記ゲーム情報格納手段に格納された識別情報に対応づけられ、入力される音声に対応した音声辞書を格納し、音声入力手段は、利用者の音声を入力し、音声識別手段は、この音声入力手段によって入力された音声内容に含まれる識別情報を、前記音声辞書格納手段に格納された音声辞書に基づいて識別し、抽出手段は、この音声識別手段によって識別された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報、または、前記指示選択手段により指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出し、ゲーム情報書込手段は、この抽出手段により抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込み、課金情報出力手段は、前記抽出手段により抽出された課金情報を出力する。

【0008】ここで、所定の情報記録媒体とは、容易に持ち運ぶことが可能であり、かつ、各種装置に対して着脱可能な記録媒体であり、例として、MD (Mini Disc)、FD (Floppy Disk)、CD-R (Compact Disc-Recordable)、CD-RW (Compact Disc-Rewritable)、DVD-R (Digital Video Disc-Recordable)、DVD-RAM (Digital Video Disc-Random Access Memory) 等のディスク型の記録媒体や、メモリーカード、ICカード等のカード型の記録媒体、または、ケース内に、EEPROM (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory) 等のフラッシュメモリーが実装された基板をパッケージしてなるカートリッジ型記録媒体等が挙げられる。

【0009】また、請求項11記載の発明のゲーム販売処理方法によれば、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納し、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させて、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示し、前記格納された識別情報に対応づけられ、入力される音声に対応した音声辞書を格納して、利用者の音声を入力させた後、この入力された音声内容に含まれる識別情報を、前記格納された音声辞書に基づいて識別し、この識別された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報、または、前記指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出して、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込んだ後、前記抽出された課金情報を出力する。

【0010】また請求項14記載の発明のゲーム情報を販売処理する処理プログラムを記憶した機械読み取り可能な記録媒体によれば、この記録媒体に記憶された処理プログラムを実行することにより、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納し、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させて、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示し、前記格納された識別情報に対応づけられ、入力される音声に対応した音声辞書を格納して、利用者の音声を入力させた後、この入力された音声内容に含まれる識別情報を、前記格納された音声辞書に基づいて識別し、この識別された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報、または、前記指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出して、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込んだ後、前記抽出された課金情報を出力する。

【0011】したがって、この請求項1、11、14記載の発明によって、従来のようにゲームが記録された記録媒体のパッケージを販売する場合に比べて、特定の商品(ゲーム)の販売数によって在庫の大きな偏りが生じることが無く、在庫負担および在庫リスクを大きく軽減することができる。これによって、商品の流通および保管に関するコストの問題、商品在庫を保管・陳列するためのスペースに関する問題、販売在庫を保持することによって発生する損害およびリスクの問題など、多くの問題を解決することができる。

【0012】また、販売数の少ない商品を取り扱う際にも、特に販売店舗の負担が増すことがなく、売れ行きの良くないゲームであっても販売することが可能である。これにより、小規模の店舗においても容易に多数のゲームを販売することができ、店舗をはじめとする販売者側の負担を軽減するとともに、利用者の利便性をより一層高めることができる。

【0013】また、利用者が所望のゲームを指示選択するための手段として、音声による指示選択を行うことが可能であり、たとえばタッチパネルの操作を苦手とする利用者も、抵抗感なく当該ゲーム販売処理装置を利用して、容易に所望のゲームを購入することができるため、利用者に対して簡便かつ便利な入力環境を提供することが可能となり、より広い年齢層に対応させることができる。

【0014】請求項2記載の発明のゲーム販売処理装置によれば、ゲーム情報格納手段は、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納し、指示選択手段は、このゲーム情報格納手段に格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択し、表示手段は、この指示選択手段により指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示し、撮像手段は、所定の範囲を撮像して撮像画像を出力し、抽出手段は、前記指示選択手段によって指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出し、抽出結果表示出力手段は、前記撮像手段から出力された撮像画像を解析することにより、前記所定の範囲に利用者が現れたことを検知すると、前記表示手段における識別情報の表示を開始させるとともに、前記抽出手段による抽出結果を前記表示手段に表示出力し、ゲーム情報書込手段は、前記抽出手段により抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込み、課金情報出力手段は、前記抽出手段により抽出された課金情報を出力する。

【0015】また、請求項12記載の発明のゲーム販売処理方法によれば、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納し、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させて、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示し、所定の範囲を撮像して撮像画像を出力して、前記指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出した後、前記出力された撮像画像を解析することにより、前記所定の範囲に利用者が現れたことを検知すると、前記識別情報の表示を開始させるとともに、前記抽出結果を表示出力して、前記抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込み、前記抽出された課金情報を出力する。

【0016】また請求項15記載の発明のゲーム情報を販売処理する処理プログラムを記憶した機械読み取り可能な記録媒体によれば、この記録媒体に記憶された処理プログラムを実行することにより、各種ゲームのプログラムおよび当該各プログラムに係るデータにより構成される各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報とをそれぞれ対応づけて格納し、この格納された識別情報の中から所望の識別情報を指示選択させて、この指示選択された識別情報を適宜切り替えて表示した後、所定の範囲を撮像して撮像画像を出力して、前記指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および課金情報の中から抽出し、前記出力された撮像画像を解析することにより、前記所定の範囲に利用者が現れたことを検知すると、前記識別情報の表示を開始させるとともに、前記抽出結果を表示出力して、前記抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込み、前記抽出された課金情報を出力する。

【0017】したがって、この請求項2、12、15記載の発明によって、利用者がゲーム販売処理装置の前面等、所定の位置にいることを検知することができるので、利用者が付近にいない場合には、表示手段における識別情報の表示を実行せず、利用者が利用する時だけ表示手段による表示を実行することができる。これによって、ゲーム販売処理装置における稼働を効率よく行うことができるとともに、消費電力の節約を図ることができる。

【0018】また、請求項3記載の発明のように、請求項1あるいは2に記載のゲーム販売処理装置において、前記ゲーム情報格納手段に格納された各種ゲーム情報に対応づけて印刷情報を格納する印刷情報格納手段と、この印刷情報格納手段から、前記抽出手段により抽出されたゲーム情報に対応する印刷情報を抽出する印刷情報抽出手段と、前記印刷情報抽出手段により抽出された印刷情報に基づいて印刷物を発行する印刷物発行手段と、をさらに備えるように構成してもよい。

【0019】この請求項3記載の発明のゲーム販売処理装置によれば、ゲームを購入した利用者に対して、購入したゲーム情報に対応する印刷物を発行することができる。これによって、利用者は、ゲーム情報を購入するのみならず、付加価値として発行される付録印刷物を手入することができるので、利用者の要望に応えることが可能であり、かつ、消費者の購買意欲を誘起することができる。さらに、従来販売されているゲームのパッケージに付されているジャケットやマニュアルを印刷して発行することにより、利用者に対して、パッケージ販売された商品と同等の商品を提供することができる。

【0020】なお、付録印刷物としては、たとえばゲームの操作マニュアルや、イラスト集が挙げられるが、その他、利用者が購入したゲームの制作に参加したアーティスト、あるいは、利用者が購入したゲームと同じジャンルのゲームの新作情報等を印刷物として発行する事も可能である。

【0021】また、請求項4記載の発明のように、請求項1から3のいずれかに記載のゲーム販売処理装置において、音楽情報と、音楽情報を識別するための音楽識別情報と、音楽情報に応じて課金を行うための音楽課金情報と、をそれぞれ対応づけて格納する音楽情報格納手段と、前記ゲーム情報格納手段に格納された識別情報と、前記音楽情報格納手段に格納された音楽識別情報と、を対応づけるリンク情報を格納するリンク情報格納手段と、前記抽出手段によりゲーム情報が抽出されると、前記リンク情報格納手段に格納されたリンク情報に基づいて、抽出されたゲーム情報に対応する識別情報と対応する音楽識別情報を特定し、当該音楽識別情報に対応する音楽情報および音楽課金情報を前記音楽情報格納手段から抽出する音楽情報抽出手段と、をさらに備え、前記ゲーム情報書込手段は、前記音楽情報抽出手段により抽出された音楽情報を所定の情報記録媒体に書き込み、前記課金情報出力手段は、前記音楽情報抽出手段により抽出された音楽課金情報を出力するように構成してもよい。

【0022】この請求項4記載の発明のゲーム販売処理装置によれば、ゲームのBGMとして使用されている音楽等、ゲームに関連する音楽(楽曲)を、ゲームと関連づけて販売することができる。従って、利用者は、ゲームを購入する際に、併せてゲーム音楽を購入することができ、消費者の利便性を高めることができ、また、利用者の消費意欲を喚起する事ができる。

【0023】なお、この請求項4記載の発明のゲーム販売処理装置において、音楽情報を販売する際に、この音楽に関連する付録印刷物を印刷・発行する事が可能な構成としても良い。この場合、利用者は、歌詞カードや、CDのジャケットなどの付録印刷物を音楽とともに入手することができるので、利用者に対してパッケージ販売されている音楽CD等に比べて遜色のない商品を提供することができ、利用者の利便性をより一層向上させることができる。

【0024】また、請求項5記載の発明のように、請求項1から4のいずれかに記載のゲーム販売処理装置において、利用者によりセットされた原稿の画像を読み取る画像読取手段をさらに備え、前記抽出手段は、前記画像読取手段により読み取られた原稿の画像に前記識別情報が含まれる場合には、当該識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出するように構成してもよい。

【0025】この請求項5記載の発明のゲーム販売処理装置によれば、利用者は、ゲーム販売処理装置が備える指示選択手段を用いることなく、たとえば、紙片に所望のゲームの識別情報を手書きで書込むことにより、購入したいゲームを指示選択することができるので、タッチパネル等の操作が苦手な高齢者等の利用者も、抵抗感なく容易に所望の音楽を購入することができる。また、所望の音楽の識別情報が記載された紙片や雑誌の切り抜き等を用いれば、指示選択入力の手間を省くとともに、入力ミスを減らすことができ、利用者の利便性をより一層高めることができる。

【0026】また、請求項6記載の発明のように、請求項1から5のいずれかに記載のゲーム販売処理装置において、利用者によりセットされた所定の情報記録媒体に記録されている情報を読み込む情報読込手段をさらに備え、前記抽出手段は、前記情報読込手段により読み込まれた情報に前記識別情報が含まれる場合には、当該識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出するように構成してもよい。

【0027】ここで、所定の情報記録媒体としては、上記の所定の情報記録媒体の中で、特に、FD、MD、CD-RW、DVD-RAM、メモリーカード、ICカード、カートリッジ型の記録媒体等、データの消去・書込が複数回実行可能なものが望ましい。即ち、利用者が識別情報を記録媒体に書き込み、この記録媒体に対してさらにゲーム情報の書込を行うためには、記録されているデータの消去および複数回のデータ書込が実行可能であることが必要である。また、CD-R、DVD-R等のように、1回のみ書込可能な記録媒体を使用し、利用者が識別情報を記録した記録媒体とは別の記録媒体に対してゲーム情報を書き込んで販売することも可能であるが、上記のようにデータ消去・再書込が可能な記録媒体を用いることが望ましく、その場合、利用者の利便性をより一層高めることができる。

【0028】この請求項6記載の発明のゲーム販売処理装置によれば、利用者が、あらかじめ所定の情報記録媒体に、希望するゲームの識別情報を記録しておき、この記録媒体を持参してゲーム販売処理装置にセットすることにより、指示選択する手間を省くことができるので、利用者の利便性をより一層高めることができる。

【0029】また、請求項7記載の発明のように、請求項1から6のいずれかに記載のゲーム販売処理装置において、記録媒体とデータ通信機能とを内蔵する情報端末装置との間でデータを送受信するデータ通信手段をさらに備え、前記抽出手段は、前記データ通信手段に対して前記情報端末装置がセットされ、前記情報端末装置から識別情報を含む情報が送信された場合には、当該識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出し、前記データ通信手段は、前記抽出手段により抽出されたゲーム情報を前記情報端末装置に対して送信するように構成してもよい。

【0030】ここで、情報端末装置としては、個人のスケジュール管理、住所録管理等を行う端末装置や、携帯型のゲーム機等の、表示装置、演算処理装

置、記録媒体および各種のデータ通信手段を備えるPDA(Personal Digital Assistant: 個人情報端末)と呼ばれるものや、ノート型コンピュータ等がある。

【0031】この情報端末装置が備えるデータ通信手段は、接触型あるいは非接触型のデータ通信を行うことが可能な入出力インターフェイス部を備え、接触型としては、RS232C、各種SCSI-I/F(インターフェース)、IEEE1394、PS/2、各種PCMCIA-I/F、モジュラジャック等の各種通信用I/F、ビデオ・オーディオ用ピン型接続端子、ビデオ・オーディオ用S型接続端子等に対応した各種接続部分が挙げられる。また、非接触型としては、たとえばIrDA(Infrared Data Association)による赤外線通信規格に準じた赤外線通信を行うための赤外線通信部、あるいは、所定の無線電波信号を送受信する無線通信部等が挙げられる。

【0032】この請求項7記載の発明のゲーム販売処理装置によれば、利用者は、携帯型情報端末装置における入力操作等により、携帯情報端末装置内の記録媒体に、予め、所望のゲームの識別情報を格納しておくことによって、ゲーム販売処理装置が有する指示選択手段による指示選択を行う必要がない。これにより、不慎れな指示選択入力手段による入力を行う必要が無く、手間を省くことができ、利便性をより一層高めることができる。また、ゲーム情報を情報端末装置に対して送信するので、情報端末装置とは別に記録媒体を使用する必要がない。

【0033】請求項8記載の発明のゲーム販売処理システムによれば、販売管理装置と、ゲーム販売処理装置とが所定の通信回線を介して相互に接続されたゲーム販売処理システムであって、前記販売管理装置は、情報格納手段によって、各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を対応づけて格納し、送信手段によって、指定された情報を前記情報格納手段から抽出して前記所定の通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信し、前記ゲーム販売処理装置は、受信手段によって、前記販売管理装置の前記送信手段によって送信された情報を前記所定の通信回線を介して受信し、ゲーム情報格納手段によって、この受信手段により受信された情報である前記ゲーム情報と、前記識別情報と、前記課金情報とを対応づけて格納し、抽出手段によって、指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記ゲーム情報格納手段から抽出し、ゲーム情報書込手段によって、この抽出手段により抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込み、課金情報出力手段によって、前記抽出手段により抽出された課金情報を出力する。

【0034】また、請求項13記載の発明のゲーム販売処理方法によれば、販売管理装置と、ゲーム販売処理装置とが所定の通信回線を介して相互に接続されたゲーム販売処理システムにおけるゲーム情報の販売処理手順を設定するゲーム販売処理方法であって、前記販売管理装置において、各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を対応づけて格納し、前記販売管理装置において、指定された情報を前記格納された情報から抽出して前記所定の通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信すると、前記ゲーム販売処理装置において、前記販売管理装置によって送信された情報を前記所定の通信回線を介して受信し、次いで前記ゲーム販売処理装置において、受信された情報である前記ゲーム情報と、前記識別情報と、前記課金情報とを対応づけて格納し、前記ゲーム販売処理装置において、指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および識別情報の中から抽出して、前記ゲーム販売処理装置において、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込み、前記ゲーム販売処理装置において、前記抽出された課金情報を出力する。

【0035】また請求項16記載の発明の記録媒体は、販売管理装置と、ゲーム販売処理装置とが所定の通信回線を介して相互に接続されたゲーム販売処理システムにおいてゲーム情報を販売処理するための処理プログラムを記憶した機械読み取り可能な記録媒体であって、この記録媒体に記憶された処理プログラムを実行することにより、前記販売管理装置において、各種ゲーム情報と、各種ゲーム情報を識別するための識別情報と、各種ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を対応づけて格納し、前記販売管理装置において、指定された情報を前記格納された情報から抽出して前記所定の通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信した後、前記ゲーム販売処理装置において、前記販売管理装置によって送信された情報を前記所定の通信回線を介して受信し、前記ゲーム販売処理装置において、受信された情報である前記ゲーム情報と、前記識別情報と、前記課金情報とを対応づけて格納すると、前記ゲーム販売処理装置において、指示選択された識別情報に対応するゲーム情報および課金情報を前記格納された各種ゲーム情報および識別情報の中から抽出して、前記ゲーム販売処理装置において、この抽出されたゲーム情報を、所定の情報記録媒体に書き込み、前記ゲーム販売処理装置において、前記抽出された課金情報を出力する。

【0036】したがって、この請求項8、13、16記載の発明によって、ゲーム販売処理装置のゲーム情報格納手段内に格納されるゲーム情報、識別情報および課金情報を、販売管理装置における送信手段によって送信されることができ、これによって、たとえば、多数のゲーム販売処理装置を設置した場合にも、ゲーム情報の追加等を容易に行うことができ、人件費や労力負担の増加を防ぐことができる。

【0037】また、請求項9記載の発明のように、請求項1から7のいずれかに記載のゲーム販売処理装置と、販売管理装置と、を通信回線を介して接続してなるゲーム販売処理システムにおいて、前記販売管理装置は、ゲームのプログラムおよび当該プログラムに係るデータにより構成されるゲーム情報と、ゲーム情報を識別するための識別情報と、ゲーム情報に応じて課金を行うための課金情報と、を入力するための情報入力手段と、この情報入力手段により入力されたゲーム情報と、識別情報と、課金情報と、を対応づけてそれぞれ複数格納する情報格納手段と、この情報格納手段に格納された情報の中から特定の情報を指定するための指定手段と、この指定手段により指定された情報を前記情報格納手段から抽出する情報抽出手段と、この情報抽出手段により抽出された情報を前記通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信する送信手段と、を備えるように構成し、前記ゲーム販売処理装置は、前記販売管理装置が有する前記送信手段によって送信された情報を受信する受信手段と、この受信手段により受信された情報を前記ゲーム情報格納手段に格納する受信情報処理手段と、をさらに備えるように構成してもよい。

【0038】この請求項9記載の発明のゲーム販売処理システムによれば、ゲーム販売処理装置のゲーム情報格納手段内に格納されるゲーム情報および課金情報を、販売管理装置における操作によって、容易に追加することができ、これによって、たとえば、多数のゲーム販売処理装置を設置した場合にも、ゲーム情報の追加等の管理を容易に行うことができるため、人件費や労力負担の増加を防ぐことができる。また、発売直後の新作ゲームなど、利用者が希望するゲームを速やかに販売することができ、利用者の利便性を高めることができる。

【0039】また、請求項10記載の発明のように、請求項9記載のゲーム販売処理システムにおいて、前記ゲーム販売処理装置は、前記抽出手段によって抽出すべきゲーム情報および課金情報が前記ゲーム情報格納手段に格納されていない場合に、当該ゲーム情報および課金情報の送信を要求する送信要求信号を前記通信回線を介して前記販売管理装置に送信する要求送信手段をさらに備えるように構成し、前記販売管理装置は、前記ゲーム販売処理装置が有する前記要求送信手段によって送信された送信要求信号を受信する要求受信手段をさらに備え、この要求受信手段により受信された送信要求信号によって送信要求されたゲーム情報および課金情報を、前記情報抽出手段により前記情報格納手段から抽出して、前記送信手段により前記通信回線を介して前記ゲーム販売処理装置に送信するように構成してもよい。

【0040】この請求項10記載の発明のゲーム販売処理システムによれば、ゲーム販売処理装置において、利用者が所望のゲームに関するゲーム情報等がゲーム情報格納手段に格納されていない場合であっても、販売管理装置に対して送信要求を行うことにより、該当するゲーム情報等を販売管理装置から受信して、ゲームの販売を行うことができる。これによって、利用者の所望のゲームが、あまり人気のないゲームであったり、あるいは、発売されてから非常に時間が経過しているゲームであっても、販売を行うことが可能であり、利用者の利便性を大きく向上させることが可能であり、また、販売機会を逸することはない。

【0041】なお、この請求項10記載のゲーム販売処理システムにおいて、ゲーム販売処理装置は、販売管理装置から送信された情報をゲーム情報格納手段に格納する可否かを、当該ゲームの販売頻度に応じて決定しても良い。この場合、利用者によって指示選択されることが非常に希なゲームのゲーム情報は格納しないので、ゲーム情報格納手段を有効に利用することができる。また、予めゲーム情報格納手段に格納されていないゲームで、販売頻度が多いゲームの情報は、ゲーム情報格納手段に格納するので、通信コストを節約することができる。

【0042】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係る商品販売情報処理システムの実施の形態例を図1～図23に基づいて説明する。図1～図23は、本発明を適用した商品販売情報処理システムの一実施の形態を示す図である。

【0043】まず、構成を説明する。図1は、本実施の形態における商品販売情報処理システム1の全体構成を示すとともに、本商品販売情報処理システム1における情報のやりとりを概念的に示した図である。この図1に示すように、商品販売情報処理システム1は、販売管理センターB、および店舗Aにより構成される。販売管理センターBと店舗Aとは、専用回線、またはISDN(Integrated Services Digital Network)等の公衆回線を利用して接続されており、各地に点在するコンビニエンスストアに代表される店舗Aには、販売管理センターBから音楽、映像、ゲーム、チケット等のコンテンツ情報が随時送信されて蓄積される。

【0044】また、販売管理センターBは、CS(Communication Satellite: 通信衛星)等による衛星通信を介して広告映像等を含む各種コンテンツ情報を配

信することも可能であり、各地に点在する店舗Aは、専用のアンテナとチューナによって販売管理センターBから配信される情報を受信し、店内に設置される商品販売情報処理端末装置4の表示画面に表示するなどして来店した客に対してコンテンツ情報を提供する。

【0045】また、店舗Aに設置される商品販売情報処理端末装置4における商品の販売状況を示す販売データが商品販売情報管理装置3に対して送信される他、店舗Aと販売管理センターBとの間では、後述する販売情報、各種コンテンツ情報、および音声認識辞書学習処理に関する音声データ等が送受信される。

【0046】図2は、商品販売情報処理システム1を構成する販売管理センターB、および店舗Aに設置される各装置の接続関係を示すブロック図である。この図2に示すように、商品販売情報処理システム1は、ネットワーク2に対して、販売管理センターBに設置されるネットワークサーバとしての商品販売情報管理装置3、および各店舗Aに設置されるネットワーククライアントとしての複数の商品販売情報処理端末装置4が、相互に接続されることにより構成されている。ネットワーク2は、専用回線によって構成されるもの、ISDN等の公衆回線によって構成されるもの、あるいは無線通信によって構成されるもの等の様々な回線形態を適用することが可能であるが、情報管理の信頼性の観点から、セキュリティの確保されているネットワークであることが好ましい。

【0047】次に、商品販売情報処理システム1を構成する各装置について詳細に説明する。図3は、図2に示す商品販売情報管理装置3の概略内部構成を示すブロック図である。

【0048】この図3において、商品販売情報管理装置3は、CPU31、入力装置32、表示装置33、通信装置34、RAM35、およびHDDドライブ36によって構成され、各部はバス37によって接続されている。

【0049】CPU(Central Processing Unit)31は、HDDドライブ36に記憶されている当該商品販売情報管理装置3に対応する各種アプリケーションプログラムの中から指定されたアプリケーションプログラム、入力装置32から入力される各種指示あるいはデータをRAM35内のワークエリアに格納し、この入力指示および入力データに応じてRAM35内に格納したアプリケーションプログラムに従って各種処理を実行し、その処理結果をRAM35内のワークエリアに格納するとともに、表示装置33に表示する。そして、ワークエリアに格納した処理結果を入力装置32から入力指示されるHDDドライブ36内に保存先に保存する。

【0050】入力装置32は、カーソルキー、数字入力キーおよび各種機能キー等を備えたキーボードと、ポインティングデバイスであるマウスと、を備え、キーボードで押下されたキーの押下信号をCPU31に出力するとともに、マウスによる操作信号をCPU31に出力する。

【0051】表示装置33は、CRT(Cathode Ray Tube)、液晶表示装置等により構成され、CPU31から入力される表示データに基づいて画面表示を行う。

【0052】通信装置34は、モデム(MODEM: Modulator/DEModulator)、ターミナルアダプタ(TA: Terminal Adapter)、またはルータ等によって構成され、電話回線、ISDN回線、あるいは専用線等の通信回線を介してネットワーク2に接続される複数の商品販売情報処理端末装置4のそれぞれとの通信を行うための通信制御を行う。また、衛星アンテナ、およびデコーダを備えることによって図1に示したようなCS等との間で衛星通信が可能である。

【0053】RAM(Random Access Memory)35は、指定されたプログラム、入力指示、入力データおよび処理結果等を格納するワークエリアを有する。

【0054】HDDドライブ36には当該商品販売情報管理装置3に対応する商品販売情報管理プログラム、サーバーアプリケーションプログラム、音声認識辞書学習処理プログラム、およびこれらのプログラムで処理されたデータ等を記憶する。

【0055】図4は、図2の商品販売情報処理端末装置4を示す概略斜視図であり、この商品販売情報処理端末装置4は、操作台部41の上面奥方に起立部42を一体に有する本体形状をなして、コンビニエンスストアに代表される店に設置する什器として好適なものである。たとえば、操作台部41の幅奥行きは90cm×55cm程度、操作台部41の上面の高さは一般的な利用客の腰付近の高さで、起立部42の上面までの高さは150cm程度のもの、されている。

【0056】この商品販売情報処理端末装置4は、図2のネットワーク2に接続されるが、このネットワーク2は、マルチメディアネットワーク、音楽著作権ネットワーク等と接続されても良いし、また、店内に設置されるPOSシステム(Point Of Sales System: 販売時点情報管理システム)の端末機と接続されても良い。

【0057】この商品販売情報処理端末装置4は、図示のように、操作台部41の上面に、メニュー画面やコンテンツ情報等の表示情報が表示される表示画面兼用のタッチパネル43が備えられて、その奥方の起立部41の前面に、音声入力部である左右のマイク44、44とその間の記録媒体挿入・排出部45が備えられる一方、操作台部41の前面上部に、横方向一列に並ぶ3個の出力部46、47、48が備えられている。

【0058】さらに、商品販売情報処理端末装置4においては、操作台部41上面のタッチパネル43による入力操作部に加えて、起立部42前面にマイク44、44による音声入力部と記録媒体挿入・排出部45からなる簡易式入力部が備えられている。

【0059】マイク44、44は、固定のものでも、有線または無線による着脱可能なものでも良く、その形状も円形に限らず何でも良いが、左右にマイク44、44を設けたことで、少なくとも一方が利用客の音声入力に利用されるものとなる。

【0060】記録媒体挿入・排出部45は、RAMカードやICカード等のカード型記録媒体を挿入して、内蔵するカードドライブ416(図5参照)にセットし、あるいはセットされたカード型記録媒体を排出するための挿入・排出口である。この記録媒体挿入・排出部45から利用客によりカード型記録媒体が挿入されてカードドライブ416にセットされると、その記録媒体に書込まれた所定のゲームデータや楽曲名データ等の各種コンテンツ情報の読み出しや、利用客により購入要求された各種コンテンツ情報の当該記録媒体への新規書込や書き換えが行われ、これらのコンテンツ情報の読み出しおよび書込が行われた後でカード型記録媒体は排出される。

【0061】また、記録媒体挿入・排出部45には、カートリッジ型の記録媒体を挿入してセットすることが可能なカートリッジ接続部419が備えられている。カートリッジ型の記録媒体とは、記録されたプログラムやデータを消去して新たなデータやプログラムを記録することが可能なフラッシュメモリ等をケース内に内蔵した記録媒体であり、カートリッジ接続部419は、このカートリッジ型記録媒体を挿し込むことが可能なスロットである。

【0062】さらに、この記録媒体挿入・排出部45は、PDA(Personal Digital Assistant: 個人情報端末)と呼ばれる、各種の携帯型端末機器との間で、接触型あるいは非接触型のデータ通信を行うことが可能な入出力インターフェイス部を備えている。この入出力インターフェイス部には、接触型としては、PDAを接続して当該PDAとの間でデータの送受信を行うための、RS232C、各種SCSI-1/F(インターフェース)、IEEE1394、PS/2、各種PCM CIA-1/F、モジュラジャック等の各種通信用I/F、ビデオ・オーディオ用ピン型接続端子、ビデオ・オーディオ用S型接続端子等に対応した各種接続部を備えている。また、非接触型としては、たとえばIrDA(Infrared Data Association)による赤外線通信規格に準じた赤外線通信を行うための赤外線通信部、あるいは、所定の無線電波信号を送受信する無線通信部等を備え、これらの接触型および非接触型の入出力インターフェイス部は、PDA接続部418(図5参照)に接続されている。

【0063】さらに、PDA接続部418には、これらの接触型および非接触型の入出力インターフェイス部に応じたデータの符号化を行うエンコーダ、および符号化データの復号化を行うデコーダ等も備えている。

【0064】利用客によって、記録媒体挿入・排出部45に備えた入出力インターフェイス部にPDAが接触型で接続され、あるいは、非接触型で通信準備が可能になったことを検知すると、CPU401から入力されるPDAとの間のデータ送受信指示に基づいて、PDAとの間で所定の通信手順によりデータ書込に必要な情報(PDAに内蔵された各種記録媒体のメモリ容量や各種コンテンツのヘッダ情報等)を読み出してCPU401に通知し、利用客によって購入指定された各種コンテンツ情報がCPU401から入力されると、このコンテンツ情報をPDAに対して伝送して、PDAに内蔵された各種記録媒体に各種コンテンツ情報を書込む。ここで使用されるPDAとしては、スケジュール管理や住所録管理に用いられる電子手帳や、携帯型のゲーム機等が挙げられる。

【0065】出力部46、47、48は、たとえば、左から順に、歌詞カード等の商品排出口、MD等の記録媒体挿入・排出部、レシート排出口となっている。商品排出口46からは、内部に備えたプリンタ415(図5参照)、マニュアル発行部410(図5参照)において印刷された印刷物や、その他の商品が排出される。また、記録媒体挿入・排出部47は、たとえば、FD(Floppy Disk)、MD(MiniDisc)、CD-R(Compact Disc-Recordable)、CD-RW(Compact Disc-Rewritable)、DVD-R(Digital Video Disc-Recordable)、DVD-RAM(Digital Video Disc-Random Access Memory)等のディスク型記録媒体を、内蔵するディスクメディアドライブ417(図5参照)にセットし、あるいはセットされたディスク型記録媒体を排出するための挿入・排出口である。この記録媒体挿入・排出部47から利用客によりディスク型記録媒体が挿入されて内蔵するディスクメディアドライブ417にセットされると、利用客により購入要求された各種コンテンツ情報の当該記録媒体への新規書込や書き換えが行われ、これらのコンテンツ情報の書込が行われた後でディスク型記録媒体は排出される。そして、レシート排出部48からは、内蔵するレシート発行部409(図5参照)において、利用客に対する請求金額や、店舗Aのレジにおいて支払いを行うためのバーコード等が印刷されたレシートが排出される。

【0066】なお、記録媒体挿入・排出口45から挿入され、カードドライブ416において書込等の処理が行われた記録媒体や、記録媒体挿入・排出口47から挿入され、ディスクメディアドライブ417において書込等の処理が行われた記録媒体は、そのまま記録媒体挿入・排出口45、47から排出される構成としても良い。すなわち、記録媒体挿入・排出口45、47と、カードドライブ416およびディスクメディアドライブ417とを一体として備えることによって、記録媒体を搬送する搬送機構を省略する構成としても良く、また、カードドライブ416およびディスクメディアドライブ417を備える位置についても、上記の構成とは逆の構成としてもよく、特に限定されるものではない。

【0067】また、商品販売情報処理端末装置4は、24時間営業のコンビニエンスストアに設置された場合、POSシステム端末機も24時間稼働しており、このPOSシステム端末機と通信回線を介して接続されるPOS管理センターあるいは、商品販売情報処理端末装置4を直接管理する管理センターも24時間稼働している。このため、商品販売情報処理端末装置4では、タッチパネル43に表示するメニュー画面のメニュー情報、ゲーム、音楽、映像、チケット等の商品販売のために商品販売情報処理端末装置4内に設置される大容量記憶装置（たとえば、ハードディスク装置等）に記憶される各種コンテンツ情報等は、ユーザが操作をしていない空き時間を利用して、商品販売情報管理装置3からリアルタイムに書き換えることが可能である。

【0068】これによって、商品販売情報処理端末装置4では、ユーザのニーズに合った各種コンテンツ情報を常に蓄積することが可能となり、ユーザのニーズに迅速に対応することが可能となる。さらに、この場合、商品販売情報処理端末装置4では、ユーザのニーズに合った各種コンテンツ情報が常に自己の大容量記憶装置に蓄積されるため、そのコンテンツ情報の販売に際して、ネットワーク2を介して商品販売情報管理装置3からダウンロードするよりも、ユーザは迅速に所望のコンテンツ情報を取得することが可能となる。

【0069】また、たとえば、販売数が非常に少ないゲームなど、商品販売情報処理端末装置4内のHDDドライブ413内に格納されていないゲームに関するプログラム及びデータや、アップデートに関するプログラム及びデータなど、商品販売情報管理装置3においてコンテンツ情報がHDDドライブ36に入力されてから迅速に利用客に伝達されるべきコンテンツ情報については、利用客が商品販売情報処理端末装置4において操作を行った際に、ネットワーク2を介して商品販売情報管理装置3から商品販売情報処理端末装置4に対して関連のデータを送信する。これによって、商品販売情報処理端末装置4は、商品販売情報管理装置3からダウンロードしたコンテンツを利用客に対してすぐに提供することができる。

【0070】以上において、記録媒体挿入・排出口45と出力部46、47、48は、図示のような開口形状のままでも良いが、各々の開口部を開閉する蓋体としてスライド式のシャッター45a、46a、47a、48aをそれぞれ設けて、そのシャッター45a、46a、47a、48aの各々を、使用時だけ開いて不使用時には閉じるようにそれぞれ制御することが望ましい。

【0071】なお、起立部42の前面において、その中央の上下にマイク44、44を設けたり、任意の位置に3個以上のマイク44、44、44、…を設けたり、また、記録媒体挿入・排出口45を複数個として、中央上下や左右など任意にレイアウトしても良い。

【0072】さらに、本実施の形態では、図示したように、他の機能部が備えられている。すなわち、操作台部41の上面には、タッチパネル43の横に、操作台部41に内蔵したスキャナ414やプリンタ415への用紙挿入・排出口50が設けられるとともに、タッチパネル43の手前側左右に、音声応答部としての指向性スピーカ51、51が設けられている。

【0073】なお、用紙挿入・排出口50は、図示例では、挿入口と排出口が並んだものであるが、挿入口と排出口が共通のものでも良い。また、用紙挿入・排出口50においては、プリンタ415およびレシート発行部409において使用される印刷用紙を補充するだけでなく、後述するように、マニュアル発行部410において使用する高画質プリント用の印画紙や、媒体格納部421に格納される各種記録媒体の補充を行うことができる。

【0074】指向性スピーカ51、51からは、マイク44、44への入力音声に対応する応答音声を利用者に向けて出力され、これにより、利用者から入力された指示が正確に受け付けられたか否か、および、選択された商品が目的物に相違ないか否かを利用者を確認することができる。

【0075】なお、タッチパネル43は、矢印で示したように、一側部のヒンジ部43aにより回動自在となっており、操作台部41に内蔵するスキャナ414（図5参照）の読み取り面（図示省略）を開閉するカバーを兼ねたものとなっている。このスキャナ414に対しては、スキャナ414に読みとらせたい用紙を用紙挿入・排出口50から挿入して読みとらせることが可能である。

【0076】また、起立部42の前面には、マイク44、44の間で記録媒体挿入・排出口45の上側に位置する案内表示部53と、その上部中央の撮像部54と、その左右の推奨表示部55、55とが設けられている。

【0077】案内表示部53は、販売促進用等のために、特定の商品または各種コンテンツを案内する広告用のもので、商品映像またはコンテンツを紹介する表示画面や、広告等の紙面を入れておけるホルダでも良い。

【0078】撮像部54は、利用客を撮影するためのもので、デジタルスチルカメラやデジタルビデオカメラ等のデジタルカメラ407（図5参照）の撮影レンズ部が露出して形成されるものである。この撮像部54は、利用客を撮影して画像データとして取り込んで、写真として出力したり、ユーザ層分析や防犯用のために記憶する。また、写真撮影として用いる場合、画質、拡大縮小率、白黒カラー等の選択機能があるものが望ましい。

【0079】推奨表示部55、55は、現在ヒット中の特定の商品または情報を紹介するもので、映像紹介する表示画面や、タイトル等の紙面を入れておけるホルダでも良く、左右の推奨表示部55、55で別々のものを推奨しても良い。

【0080】なお、操作台部41の前面には、上部の横一列の出力部46、47、48の下側に予備の出力部56、57、58が備えられている。

【0081】この予備の出力部56、57、58は、他の機能付加に応じて使用時に外観に表れるもので、不要時は図示のように外観に表れないよう外皮によりカバーされている。

【0082】また、操作台部41の側面には、その手前側の上部に物掛け部60が備えられている。この物掛け部60は、図示例では、買い物袋や傘等の手荷物を掛けておけるような多目的フックであるが、他の形状のものでも良い。

【0083】そして、タッチパネル43、マイク44、44、記録媒体挿入・排出口45、出力部46、47、48、用紙挿入・排出口50、指向性スピーカ51、51および撮像部54の近傍には、各々の処理中表示部63、64、64、65、66、67、68、70、71、71、74が設けられている。この処理中表示部63、64、64、65、66、67、68、70、71、71、74は、各々の機能部が処理中であることを表示するためのもので、その処理中に点灯したり点滅するLEDに代表されるランプである。

【0084】図5は、図2に示す商品販売情報処理端末装置4の概略内部構成を示す図である。

【0085】この図5において、商品販売情報処理端末装置4は、CPU401、入力部402、メイン表示部403、サブ表示部404、音声認識部405、音声合成部406、デジタルカメラ407、通信制御部408、レシート発行部409、マニュアル発行部410、ROM411、RAM412、HDDドライブ413、スキャナ414、プリンタ415、カードドライブ416、ディスクメディアドライブ417、PDA接続部418、カートリッジ接続部419、予備ドライブ420および媒体格納部421によって構成されており、各部はバス422によって接続されている。なお、予備ドライブ420は、特に1個または2個に限定されず、商品販売情報処理端末装置4に複数の予備ドライブ420、420、…を備える構成とすることも勿論可能である。

【0086】CPU401は、ROM411、あるいはHDDドライブ413に記憶されている当該商品販売情報処理端末装置4に対応するプログラムの中から指定されたプログラム、入力部402から入力される各種指示あるいはデータをRAM412内のワークエリアに格納し、この入力指示および入力データに応じてRAM412内に格納したプログラムに従って各種処理を実行し、その処理結果をRAM412内のワークエリアに格納するとともに、メイン表示部403やサブ表示部404に表示する。そして、RAM412内のワークエリアに格納した処理結果をHDDドライブ413内の所定の保存先に保存する。

【0087】また、CPU401は、表示に係る処理として、タッチパネル43と一体的に構成されたメイン表示部403に対するメニューや各種コンテンツ情報の表示処理、および、サブ表示部404（案内表示部53）に対する特定の商品または各種コンテンツ情報を案内する広告用の商品映像または各種コンテンツ情報を紹介する映像情報の表示処理等を実行する。また、CPU401は、音声入力に係る処理として、利用客によるマイク44、44からの入力音声を音声認識部405により認識させ、その音声認識結果から入力音声に対応する各種商品名や各種コンテンツ名、指示内容等を、HDDドライブ413に格納される音声認識辞書に基づいて解析する音声認識処理、その音声認識結果から得られる音声内容に対応する応答音声データを、HDDドライブ413に格納される音声応答ファイルから読み出して音声合成部406により応答させる音声応答処理を実行する。

【0088】また、CPU401は、各種コンテンツ情報の販売に係るコンテンツ販売処理として、媒体格納部421内に格納された各種記録媒体、記録媒体挿入・排出口45から挿入されるカード型記録媒体、あるいは、記録媒体挿入・排出口47から挿入されるディスク型記録媒体に対して、各種コンテンツ情報を書込むデータ書込処理を実行する。すなわち、CPU401は、データ書込処理において、利用客によりメイン表示部403に表示されるメニューから選択操作されて購入要求された各種コンテンツ情報、あるいは利用客によりマイク44、44から音声入力されて購入要求された各種コンテンツ情報に対応して、HDDドライブ413に格納された当該コンテンツ情報に対応するデータを読み出し、記録媒体挿入・排出口45から挿入されてカードドライブ416にセットされたカード型記録媒体、記録媒体挿入・排出口47から挿入されてディスクメディアドライブ417にセットされたディスク型記録媒体、または、カートリッジ接続部419に接続されたカートリッジ型記録媒体に対して、読み出したデータを書き込む処理を実行する。

【0089】ここで、上記のカード型記録媒体あるいはディスク型記録媒体等の記録媒体として、媒体格納部421に格納された記録媒体を、利用客の指定に応じてカードドライブ416またはディスクメディアドライブ417に搬送して処理を行うことが可能である。この場合には、利用客に対して提供したコンテンツとともに記録媒体を販売することになる。

【0090】さらに、CPU401は、その他の処理として、デジタルカメラ407(撮像部54)により撮像される映像データから利用客を識別する利用客識別処理、メニュー情報、ゲーム、音楽、映像、チケット等の商品販売のための各種コンテンツ情報等を、商品販売情報管理装置3からダウンロードする際の通信制御部408における通信制御処理、商品販売や各種コンテンツ情報の販売に際してのレシート発行部409におけるレシート発行処理、商品販売や各種コンテンツ販売時の付録印刷物のマニュアル発行部410による高画質印刷処理、用紙挿入・排出部50から挿入されて搬送される写真や原稿の印刷面の画像をスキャナ414により読み取らせる画像読み取り処理、スキャナ414で読み取られた画像データのマニュアル発行部410やプリンタ415における印刷処理を実行する。

【0091】入力部402は、表示画面と一体となって備えられたタッチパネル43を有し、タッチパネル43上において利用客が押圧操作を実行すると、押圧操作された部分の座標位置データをCPU401に対して出力する。

【0092】メイン表示部403は、CRT(Cathode Ray Tube)、あるいはカラー液晶表示装置等により構成され、その表示画面部がタッチパネル43と一体的に構成され、CPU401から入力される表示データ(メニューや各種コンテンツ情報)に基づいて画面表示を行う。

【0093】サブ表示部404(案内表示部53)は、CRT、あるいはカラー液晶表示装置等により構成され、CPU401から入力される表示データ(商品または各種コンテンツを案内する広告用の商品映像または各種コンテンツを紹介する映像情報)に基づいて画面表示を行う。

【0094】音声認識部405は、マイク44、44と接続され、マイク44、44から入力される利用客の音声信号を解析して認識し、その認識結果をCPU401に出力する。音声合成部406は、指向性スピーカ51、51と接続され、CPU401から指示入力される応答音声信号を音声合成して指向性スピーカ51、51から出力する。

【0095】デジタルカメラ407は、CCD(Charge Coupled Device)等の半導体撮像素子を内蔵し、この撮像素子と所定のレンズ群とから構成される光学系の撮影レンズ部が、図4の起立部42に形成された撮像部54に露出し、この撮像部54の正面の所定範囲に撮像領域を設定し、主に商品販売情報処理端末装置4の前に立つ利用客に焦点を合わせて撮影し、その撮影した画像データをCPU401に出力する。

【0096】通信制御部408は、専用回線あるいは公衆回線である図2のネットワーク2と接続され、CPU401からの通信要求に応じてネットワーク2を介して商品販売情報管理装置3との間で、販売情報、各種コンテンツ情報、および音声認識辞書学習処理に関する音声データ等を送・受信するための通信制御機能を有する。

【0097】レシート発行部409は、商品販売や各種コンテンツ情報の販売に際してCPU401から入力される販売情報、およびレシート発行指示に基づいてレシートを発行し、その発行したレシートを図4の操作台41に設けられたレシート排出口48から排出する。

【0098】マニュアル発行部410は、ゲーム販売の際にCPU401から入力される印刷情報、およびマニュアル発行指示に基づいて、販売したゲームのマニュアルを発行し、その発行したマニュアルを図4の操作台41に設けられた商品排出口46から排出する。また、各種コンテンツ販売時に発行するその他の付録印刷物の印刷指示および印刷情報がCPU401から入力されることにより、印刷を実行する。

【0099】ここで、マニュアル発行部410は、ドットプリンタ等によって構成される通常のチケット即時発行システムとは異なり、高画質カラー印刷が可能な印刷装置を備えている。この印刷装置は、インクジェット方式等を用いた従来のカラープリンタであっても良いが、ステル写真と同等の高画質を実現することが可能で、かつ、一般的な銀塩写真に用いられる現像液、定着液等の化学薬品を用いることなく、印刷物を即時に発行することが可能なものが望ましい。

【0100】このような印刷装置の一例として、たとえば、サイカラーメディア(商標名)と呼ばれる感光性用紙を用いた高画質印刷を実行する印刷装置が挙げられる。このサイカラーメディアとは、薄膜状のポリエステル等によってなる支持体に、発色物質と光反応開始剤とを含んだマイクロカプセル状のサイリス(商標名)が多数配置されてなる印刷紙である。そして、このサイカラーメディアは、赤・緑・青の3色の光を照射することによって感光し、感光後に圧力を加えることによって発色し、通常のカラープリンタに比べて高画質のカラー印刷物を、通常の銀塩写真のような現像・定着用薬剤を用いることなく、安価に、かつ、即時に得ることができる。なお、この印刷装置は、上記のサイカラーメディア(商標名)に限定されるものではなく、デジタルプリントが可能な印刷装置など、上述の条件を満たすものであれば特に限定されるものではない。

【0101】マニュアル発行部410は、このような高画質印刷紙を用いて印刷を行うことが可能であり、たとえば、ゲームのキャラクタのイラストや、店頭でゲームを記録した記録媒体とともにパッケージされて販売されているものと同品質のマニュアルやCDジャケットを印刷して発行することができる。その他、このマニュアル発行部410は、デジタルカメラ407によって撮影された利用客の映像など、高画質の印刷を必要とする場合に、CPU401から入力される印刷指示および印刷情報に従って印刷を実行する。

【0102】ROM(Read Only Memory)411は、CPU401が商品販売情報処理端末装置4内の各部を制御するシステムプログラム等を格納する。RAM412は、指定されたプログラム、入力指示、入力データおよび処理結果等を格納するワークエリアを有する。

【0103】HD(Hard Disk)ドライブ413は、CPU401により商品販売情報管理装置3からダウンロードされるメニュー情報、および各種コンテンツ情報を格納し、メイン表示部403におけるメニュー画面表示の切り換えに際して、CPU401により必要なメニュー情報が読み出されるとともに、各種コンテンツ情報の販売に際して、CPU401により対応するコンテンツ情報が読み出される。また、HDドライブ413は、各種コンテンツ情報の販売に係る管理情報を格納する販売情報管理テーブル413aを格納し、この販売情報管理テーブル413aの構成を図6に示す。

【0104】図6(a)は、販売情報管理テーブル413aを示す図であり、(b)は、ゲーム販売情報管理テーブル413bを示す図である。図6(a)に示す販売情報管理テーブル413aでは、コンテンツ情報毎に設定された「コンテンツコード」と、各種コンテンツ情報の内容を示す「コンテンツ内容」と、販売された日時を示す「販売日時」と、コンテンツ情報を販売した利用客に係る情報(性別や年齢層等)を示す「ユーザ情報」と、販売したコンテンツ情報の販売額を示す「課金情報」と、を対応づけて記憶するように構成されている。

【0105】また、図6(b)に示すゲーム販売情報管理テーブルには、販売したゲームの「ゲームのタイトル」と、当該ゲームを発売しているゲームメーカーなどの「発売元」と、ゲームとともに販売したゲーム音楽や、ゲーム販売時に利用客によって行われた各種の選択の記録などが設定される「販売詳細」と、ゲームの販売日時である「販売日時」と、利用客に対して請求した金額を示す「課金情報」と、を対応づけて記憶する。

【0106】このゲーム販売情報管理テーブル413b内に記録されたデータを、商品販売情報処理端末装置4において、所定の時間毎、たとえば毎日午前6時に集計を実行し、集計した結果を、後述するように商品販売情報管理装置3に対して送信する。商品販売情報管理装置3においては、送信されたデータをもとに、ゲーム及び音楽に関する著作権を管理し、著作権料を徴収する機関に送信する。そして、ゲーム及びゲームに関する音楽などの販売権や著作権を管理する機関からの請求に応じて、商品販売情報処理端末装置4が設置された店舗A、あるいは、商品販売情報管理装置3が設置された販売管理センターB(図1)から、所定の権利料を支払うことにより、権利者が有する各種の権利を確実に保護することができる。

【0107】スキャナ414は、操作台41に内蔵され、用紙挿入・排出部50から挿入されて搬送され、或いは、タッチパネル43を開閉して読み取り面に配置された写真や原稿の印刷面の画像を読み取り面から読み取り、その読み取った画像データをCPU401に出力する。プリンタ415は、操作台41に内蔵され、CPU401から入力される画像データを予め収納された印刷用紙に印刷して用紙挿入・排出部50から排出するとともに、タッチパネル43に表示されるメニュー画面がユーザにより操作されて画像コンテンツの印刷出力が選択された場合、情報コンテンツを記憶する内蔵ハードディスク装置から入力される当該選択された画像コンテンツデータを予め収納された印刷用紙に印刷して用紙挿入・排出部50から排出する。

【0108】また、タッチパネル43におけるメニュー操作が不得手な子供や高齢者に対しては、スキャナを入カツールとして利用してコンテンツを注文する操作方法が考えられる。

【0109】すなわち、タッチパネル43においてコンテンツの選択操作が行われず、用紙挿入・排出部50から、コンテンツの名称等が記入された注文票に相当する適当な用紙が挿入されてスキャナ414の読み取り面に搬送された場合、CPU401は、スキャナ414で読み取られる画像データのプリンタ415への出力を無効とし、その注文票用紙に記入されたコンテンツの名称等を示すキャラクタ(文字)を読み取らせ、この読み取られたキャラクタからコンテンツの名称を認識する。そして、この認識したコンテンツの名称に対応して当該コンテンツの販売処理を実行することも可能である。

【0110】このことにより、商品販売情報処理端末装置4では、タッチパネル43におけるメニュー操作が不得手な子供や高齢者に対して、良好な操作環境を提供することが可能となる。

【0111】カードドライブ416は、利用客によって指定され、媒体格納部421から搬送されたRAMカードやICカード等のカード型記録媒体、および、利用客によって記録媒体挿入・排出部45から挿入された上記記録媒体が、当該カードドライブ416にセットされると、CPU401から入力されるデータ読み

出し指示に応じて、そのカード型記録媒体に書込まれた所定のゲームデータや楽曲名データ等の各種コンテンツ情報を読み出してCPU401に出力し、また、利用客により購入要求された各種コンテンツ情報の当該記録媒体への新規書込や書き換えが指示が行われて、CPU401から入力されるデータ書き換え指示やデータ書込指示に応じて、そのカード型記録媒体に、CPU401によりHDDドライブ413から読み出されるコンテンツ情報を書き込み、これらのコンテンツ情報の読み出しおよび書込が終了した後で、そのカード型記録媒体を記録媒体挿入・排出部45から排出させる。

【0112】ディスクメディアドライブ417は、利用客により記録媒体挿入・排出部47からMD、FD、CD-R、CD-RW、DVD-R、DVD-RAM等のディスク型記録媒体が挿入されて当該ディスクメディアドライブ417にセットされると、利用客により購入要求された各種コンテンツ情報の当該記録媒体への新規書込や書き換え指示が行われて、CPU401から入力されるデータ書き換え指示やデータ書込指示に応じて、そのディスク型記録媒体に対して、CPU401によりHDDドライブ413から読み出されるコンテンツ情報による書き換えや書込を行い、これらのコンテンツ情報の書き換えおよび書込が終了した後で、そのディスク型記録媒体を記録媒体挿入・排出部47から排出させる。

【0113】また、ディスクメディアドライブ417において書込が実行される各種ディスク型記録媒体は、上記カードドライブ416と同様に、媒体格納部421内に格納された記録媒体の中から利用客によって指定された記録媒体が、ディスクメディアドライブ417内に搬送されたものであっても良い。

【0114】PDA接続部418は、記録媒体挿入・排出部45に備えた入出力インターフェース部を介してPDAとの間でデータの送受信を実行するための各種機器、IRDA(InfraRed Data Association：赤外線通信規格)によって定められた規格に準じた赤外線通信を行うための発光部、受光部、エンコーダおよびデコーダ等を備えている。利用客によって、記録媒体挿入・排出部45に備えた入出力インターフェイス部にPDAが接続され、あるいは、赤外線通信が可能な状態にされたことを検知すると、CPU401から入力されるデータ送信指示に基づいて、利用客によって購入指定された各種コンテンツ情報を、接続されたPDAに対して伝送する。

【0115】カートリッジ接続部419は、ケース内に、プログラムやデータの書込・消去が可能なフラッシュメモリーが実装された基板を納めたパッケージ等によってなるカートリッジ型の記録媒体をセットすることが可能なスロットであり、記録媒体挿入・排出部45にカートリッジ型記録媒体がセットされると、このカートリッジ型記録媒体に記録されている内容を読み取るとともに、CPU401から入力された指示に基づいて、当該カートリッジ型記録媒体に各種プログラムやデータの書込を行う。

【0116】予備ドライブ420は、その他のカード型記録媒体を利用可能とするその他のカードドライブや、その他のディスク型記録媒体を利用可能とするその他のディスクメディアドライブ等を増設するために設けられており、図4の予備の出力部56、57、58部分に搭載される。また、予備ドライブ420には、その他のPDAに対応する入出力インターフェイス部として、新たに定義された規格に準じた接続端子等を増設することも可能である。

【0117】媒体格納部421は、内部に用紙挿入・排出部50から補充される各種カード型、ディスク型、カートリッジ型記録媒体を多数格納する格納部である。この媒体格納部421からは、各種記録媒体に書込む方法で販売されるコンテンツの販売時において、記録媒体を利用客が持参していない場合に、利用客の選択入力に応じてCPU401から入力される搬送指示に従って、該当する種類の記録媒体を、カードドライブ416、カートリッジ接続部419またはディスクメディアドライブ417に対して搬送する。

【0118】次に、本実施の形態における具体的な動作について説明する。図7は、商品販売情報処理端末装置4における動作を示すゼネラルフローであり、図10は、図7に示す処理において表示されるメインメニュー画面の一例を示す図である。

【0119】店舗A内に設置された商品販売情報処理端末装置4は、通常時の動作として、サブ表示制御部404に広告や販売するゲームの新着情報、各アーティストのコンサート情報や話題の新作についての情報などを表示するとともに、メイン表示部403の画面にも表示画面の焼き付き防止を兼ねるために常時変化するコンテンツ情報を表示する。

【0120】そして、監視用を兼ねたデジタルカメラ407により、常時、その撮像レンズ部が露出する撮像部54によって、所定の撮像範囲の被写体画像が所定の時間毎に取り込まれる。所定の撮像範囲としては、通常、商品販売情報処理端末装置4の操作台41前が設定され、操作台41の前に利用客が近づくと、これを検知することが可能である。

【0121】操作台41前の範囲において、デジタルカメラ407によって得られた画像をCPU401によって解析し(ステップS101)、特に利用客が近づいたことを検知しない場合には(ステップS102;No)、現在時刻が、予め設定された時刻に達したか否かを確認する(ステップS106)。この所定の時刻とは、商品販売情報処理端末装置4においてコンテンツを販売した記録を、商品販売情報管理装置3において掌握するために設定される時刻であり、たとえば12時間毎であっても良いし、24時間毎と設定しても良い。

【0122】なお、このステップS101およびステップS102において実行される、利用客の姿を検知するための一連の処理は、デジタルカメラ407によって撮影された画像の取り込みに限らず、たとえば、CCD(Charge Coupled Device：電荷結合素子)センサや、その他のセンサを備え、これらのセンサによって、利用客が所定の位置に近づいたことを検知する構成としても良い。

【0123】所定の時刻に達していなければ(ステップS106;No)、ステップS101に戻り、デジタルカメラ407による画像取り込み処理を行い、所定時刻に達していれば(ステップS106;Yes)、HDDドライブ413内の販売情報管理テーブル413a(図6(a))およびゲーム販売情報管理テーブル413b(図6(b))に記録されたデータを集計する(ステップS107)。そして、得られた集計結果を通信制御部408によって商品販売情報管理装置3に送信する(ステップS108)。この集計結果は、商品販売情報管理装置3によって処理されることによって各商品の売れ行き等を管理する目的で使用されるとともに、商品販売情報管理装置3が設置された販売管理センターB(図1)から、商品販売情報処理端末装置4において販売されたゲーム及び楽曲に関する販売権や著作権を管理する機関に伝達される。これによって、販売管理センターBや、商品販売情報処理端末装置4が設置された店舗Aから著作権料等の権利料が確実に納付される。

【0124】操作台41の前に利用客が近づき、デジタルカメラ407の撮像部54において、ピント合焦範囲内で画像が取り込まれたと判断すると(ステップS102;Yes)、CPU401はHDDドライブ413からメインメニューデータを読み出して、メイン表示部403に対してメインメニュー表示データを出力し、メインメニュー画面を表示させる(ステップS103)。

【0125】図10は、ステップS103において実行される表示の一例を示す図である。この図10に示すように、コンテンツメニュー画面においては、商品販売情報処理端末装置4において販売・提供することが可能な各種コンテンツが表示される。図10に示すコンテンツメニュー画面が表示された状態において、利用客は、希望のコンテンツを、音声またはタッチパネル43の操作によって選択する。ここで、CPU401は、利用客によって発声された音声をマイク44、44によって検知して音声認識部405において認識させた認識結果や、タッチパネル43において利用客が触れた部分に表示されている内容を取り込むことによって、利用客によって選択されたコンテンツを判断し(ステップS104)、各コンテンツの販売処理を実行して(ステップS105)、ステップS106の処理に移行する。

【0126】なお、本実施の形態においては、ステップS104において、利用客によってゲームの購入が選択されたものとして、以下、図8～図9、図16～図21に示すフローチャート、および、図10～図15に従って、商品販売情報処理端末装置4によるゲーム販売処理について説明する。

【0127】ステップS104(図7)において、利用客によってゲームの購入を指示する入力が行われると、CPU401は、HDDドライブ413からメインメニューデータを読み出して、メイン表示部403に対してメインメニュー表示データを出力し、メインメニュー画面を表示させる(ステップS201)。

【0128】そして、CPU401は、メインメニュー画面を表示させるとともに、利用客によって、ゲームのプログラム及びデータを書込むための記録媒体が、記録媒体挿入・排出部45または記録媒体挿入・排出部47にセットされているか否かを確認する(ステップS202)。記録媒体挿入・排出部45および記録媒体挿入・排出部47のいずれにおいても記録媒体がセットされていないことを確認すると(ステップS202;No)、利用客によるタッチパネル43に対する指示入力、あるいは、マイク44、44に対する音声入力を待機する待機状態に移行する(ステップS203)。

【0129】また、既に記録媒体がセットされている場合には(ステップS202;Yes)、ステップS213(図9)に移行して、カードドライブ416、ディスクメディアドライブ417またはカートリッジ接続部419のいずれかに、セットされた記録媒体内に記録されているデータを読み込み、当該記録媒体内に、既にゲームが記録されているか否かを検知する(ステップS213)。

【0130】利用客によってセットされた記録媒体内に、ゲームが記録されていない場合には(ステップS213;No)、ステップS217に移行して、当該記録媒体にゲームを指定するための情報であるゲーム指定情報が記録されているか否かを確認する。このゲーム指定情報とは、ゲームのタイトルや、ゲームの発売元などによってゲーム毎に付されたコード番号など、特定のゲームを直接指定することが可能な情報であり、このゲーム指定情報が発見された場合には(ステップS217;Yes)、後述するステップS212(図8)に移行して、当該ゲーム指定情報に基づく動作を行う。また、セットされた記録媒体にゲーム指定情報が記録されていない場合には(ステップS217;No)、ステップS203(図8)に移行する。

【0131】利用客によってセットされた記録媒体において、既にゲームが記録されている場合には(ステップS213;Yes)、このゲームのタイトルを示す情報を読み込んで、アップデートが可能なゲームか否かを判別する(ステップS214)。すなわち、本実施の形態としての商品販売情報処理システム1にお

いては、必要なプログラム及びデータがHDDドライブ413内に格納されている場合には、既に販売されているゲームをアップデートして、各種のデータが追加された新しいゲームに書き換えることができる。

【0132】このアップデートとは、発売後のゲームのプログラム及びデータに対して、最新のデータを追加し、また、設定を変更することによって、新たなプレイを楽しむことができるようにしたものである。たとえば、実在の競争馬がキャラクターとして登場する競馬のシミュレーションゲームは、発売後1年ほど経過すると、新たにデビューした競争馬が設定されていない、既に引退した競争馬がレースに登場するなど、実際に行われている競馬の状況と大きく異なってしまう、興趣性を欠き、陳腐化してしまう。この陳腐化してしまったゲームに対して、実際に行われている競馬において、最近のレースに出走予定の競争馬の名前を追加したり、既に引退した競争馬については、引退馬として設定したりする等の変更を行うことにより、このゲームを再び楽しむことができる。

【0133】このような設定変更を行うためのプログラムやデータは、アップデート版としてパッケージ販売されることがある。本実施の形態としての商品販売情報処理システム1においては、アップデートとして、対象となるゲームのプログラム及びデータの一部消去及び追加書込処理により更新するサービスを提供することが可能な構成とする。また、各種ゲームのアップデート版は、他のゲームと同様の指示選択操作によって、利用客に対して販売することが可能な構成とする。

【0134】利用客によってセットされた記録媒体内に記録されているゲームが、アップデート可能、すなわち、アップデートのために必要なプログラム及びデータがHDDドライブ413内に格納されている場合には(ステップS214;Yes)、図11に示すアップデート選択画面をメイン表示部403によって表示画面上に表示(ステップS215)、利用客からの指示選択入力に対する待機状態に移行する。また、アップデートに必要なプログラムやデータがHDDドライブ413内に格納されておらず、アップデートができない場合には(ステップS214;No)、ステップS217に移行する。

【0135】ステップS215においては、利用客から、タッチパネル43における指示選択操作あるいはマイク44、44から入力された音声による指示選択により、アップデートをしない旨が選択された場合には(ステップS216;No)、ステップS217に移行し、アップデートする旨が選択された場合には(ステップS216;Yes)、ステップS218(図16)に移行して、書込を行うべきゲームのタイトルが指定される。

【0136】なお、利用客によってセットされた記録媒体に対して実行される上記の一連の動作は、利用客によって、PDA接続部418に対してセットされたPDAについても、同様に実行することが可能である。この場合、利用客は、カード型、カートリッジ型及びディスク型記録媒体の場合と同様に、PDAに内蔵された記録媒体内にゲームまたはゲーム指定情報を記録しておくことにより、上記の動作によるゲームのタイトル指定処理を行うことができる。

【0137】利用客によって記録媒体がセットされなかった場合には(ステップS202;No)、利用客からの、マイク44、44による音声入力およびタッチパネル43の操作に備える待機状態に移行し(ステップS203)、CPU401は、随時、利用客による音声の入力またはタッチパネル43の操作による指示入力の有無を確認する(ステップS204、ステップS206)。そして、利用客から音声が発せられたことを検知すると(ステップS204;Yes)、この音声をマイク44、44によって音声認識部405に入力して、音声認識部405において解析を実行し(ステップS205)、音声による指示の内容を認識して、ステップS208に移行する。

【0138】また、利用客から、音声による入力無く(ステップS204;No)、タッチパネル43から入力が行われたことを入力部402において検知すると(ステップS206;Yes)、タッチパネル43におけるメニュー操作に対応して、指示入力があった箇所のタッチパネル43上に表示されたメニュー項目を検出し、検出内容を取得する(ステップS207)。

【0139】次いで、CPU401は、ステップS205で取得した音声による指示入力の内容、または、ステップS207で取得したタッチパネル43に対する指示入力の内容から、利用客によって入力された指示がメニュー画面に表示されているメニュー項目であるか否かを判別する(ステップS208)。入力された指示がメニュー項目である場合には(ステップS208;Yes)、該当するメニュー画面を表示するため、HDDドライブ413から当該メニュー画面に対応する表示データを読み出して、メイン表示部403に表示させる(ステップS209)。また、入力された指示内容がメニュー項目でない場合には(ステップS208;No)、指示内容がゲームのタイトルを指定するためのゲーム指定情報であるか否かを判別する(ステップS210)。

【0140】ここで、指示内容がゲーム指定情報である場合には(ステップS210;Yes)、ステップS212に移行して、該当するメニュー画面をメイン表示部403に表示させる。また、入力された指示内容がゲーム指定情報でない場合には(ステップS210;No)、CPU401は、利用客によって入力された内容がゲーム販売処理に適切でないかと判断する。そして、再度の入力を促す案内をするためのデータをHDDドライブ413から読み出して音声合成部406に出力し、指向性スピーカ51、51から音声によって案内を行うとともに、表示画面に案内をするためのデータをメイン表示部403に出力して、表示画面に案内表示を行い(ステップS211)、ステップS203の入力待機状態に移行する。

【0141】図10～図15は、上記のゲームのタイトル指定処理において、メイン表示部403によって表示画面上に実行される表示の具体例を示す図である。

【0142】図10は、ステップS103において表示画面上に表示される販売メニューの具体例を示す図である。この図10に示す例においては、商品販売情報処理端末装置4によって、音楽データ販売、チケット予約・販売、ゲーム販売、シールプリントサービスが行われ、利用客は所望のサービスを選択するための指示御W入力する。なお、本実施の形態においては、図8～図9および図16～図21に示すフローチャートにおいては、ゲーム販売が選択されたものとして説明を行う。図11は、ステップS216(図9)において表示される、アップデート選択画面の具体例を示す図である。この図11R>1に示すように、利用客に対しては、セットされた記録媒体に新規にゲームのプログラム及びデータを書込むのか、あるいは、既に記録されているゲームのアップデートを行うのかの選択が案内される。

【0143】図12は、ステップS201(図8)において表示画面上に表示されるメインメニュー画面の具体例を示す図である。また、図13～図15は、メインメニュー画面において各メニュー項目が指定された際に表示される、各メニュー画面の具体例を示す図である。

【0144】図12に示すように、メインメニュー画面においては、ゲームのタイトルを指定するための種々の方法を選択することができる。たとえば、メインメニュー画面において、メニュー項目として「ジャンルで選ぶ」が選択された場合には、図13に示すメニュー画面が表示され、ゲームの各ジャンルから所望のゲームを指定することができる。このメニュー画面からは、さらに指示選択を行うことにより、次のメニュー画面を表示させることができる。すなわち、図13に示すメニュー画面において「パズル」を指示選択することにより、図14R>4に示すメニュー画面が表示され、パズルゲームの一覧が表示される。なお、この図14に示すように、各ゲームのタイトルの一覧は、売り上げ順であっても良いし、タイトルを50音順に列挙しても良い。

【0145】また、図12に示すメインメニュー画面において「タイトルで選ぶ」が選択された場合には、図15R>5に示すように、ゲームのタイトルを直接指定することができる。

【0146】ステップS205(図8)において認識された、利用者の音声による指示選択内容が、ゲームのタイトルを直接指定することができるような情報であった場合には、CPU401は、当該情報をゲーム指定情報と判断する。同様に、ステップS217(図9)において、利用客によってセットされた記録媒体に記録された情報が、ゲームのタイトルを指定することが可能な情報であった場合に、CPU401は、当該情報をゲーム指定情報と判断する。

【0147】ここで、ステップS205またはステップS217において取得したゲーム指定情報が、ゲームのタイトルそのものであれば、ゲームのタイトル指定処理を終了してその後の動作に移行することができるが、たとえば、利用客の音声に、ゲームのタイトルの一部のみが含まれていた場合には、再度の入力が必要であるので、図15に示すメニュー画面を表示する。

【0148】なお、現在市販されているゲームに対し、タイトル毎に固有の番号を付すシステムが実施されたり、あるいは、ゲームを販売する店舗Aやゲームの発売元において各ゲームのタイトルに対してコード番号が付されている場合には、メイン表示部403において、当該コード番号または商品番号を入力する画面を表示することが可能な構成として、利用客が音声またはタッチパネル43の操作によってコード番号または商品番号を入力できるようにしても良い。

【0149】さらに、利用客が、上記のゲーム指定情報として、ゲームタイトルや、コード番号、商品番号またはこれらの番号を示すバーコードを記入した紙片をスキャナ414によって読みとらせることによって、希望のゲームのタイトルを指示選択することができる構成としても良い。

【0150】入力内容に応じたメニュー画面を表示した後、図16に示す処理において、当該メニュー画面において希望するゲームのタイトルが、利用客によって指定される(ステップS218)。そして、利用客によって、希望するゲームの指定が完了した旨が入力されたか否かを確認し(ステップS219)、指定が完了した旨の入力が無ければ(ステップS219;No)、ステップS218の処理に戻り、指定が完了した旨の入力が行われると(ステップS219;Yes)、指定されたゲームのプログラム及びデータを記録するために必要な記録媒体の容量を確認する(ステップS220)。

【0151】続いて、CPU401は、ゲームのデータを書込む記録媒体を選択するよう、音声合成部406に接続された指向性スピーカ51、51およびメイン表示部403の表示画面において案内する(ステップS222)。ここで利用客は、たとえば、持参して既にセットした記録媒体を使用する旨を指示する操作を行ったり、あるいは、媒体格納部421内に格納された記録媒体を使用する旨の入力操作を行う。

【0152】そして、利用客が持参した記録媒体を使用する場合には(ステップS222;Yes)、記録媒体がセットされているか否かを確認する(ステップS23)。ここで、記録媒体がセットされたことを検知するまで待機状態を繰り返し、記録媒体がセットされていることを検知すると(ステップS223;Yes)、当該記録媒体がゲーム書込に適切な媒体であるか否かを確認する。たとえば、デジタルカメラに主に使用され、市販の家庭用ゲーム機器においてゲーム記録媒体として使用されていない記録媒体が記録媒体挿入・排出部45または記録媒体挿入・排出部47に挿入されている場合には、CPU401はこの記録媒体を不適と判断する。また、記録媒体挿入・排出部45と記録媒体挿入・排出部47との両方にそれぞれ異なる記録媒体がセットされている場合には、ゲームのプログラム及びデータの記録に適した記録媒体を使用することとして、適切と判断し、記録媒体挿入・排出部45および記録媒体挿入・排出部47にセットされた複数の記録媒体がいずれもゲームの記録に適さない場合には、不適と判断する。

【0153】なお、上記の記録媒体の適・不適判別処理(ステップS224)においては、家庭用ゲーム機器の各種機器の新製品発表や、各種市場の動向に応じて適宜設定を変更することが可能である。その変更方法としては、商品販売情報処理端末装置4において直接操作を行っても良いし、商品販売情報管理装置3からネットワーク2を介して設定状況を更新するためのデータを送信し、商品販売情報処理端末装置4における設定を変更する構成としても良い。

【0154】CPU401は、セットされた記録媒体が不適であると判断した場合には(ステップS224;No)、ステップS221に移行して、再度記録媒体をセットするように、指向性スピーカ51、51およびタッチパネル43の表示画面上において利用客に対する案内を実行し、ステップS222に移行する。

【0155】セットされた記録媒体が適切な記録媒体である場合には(ステップS224;Yes)、当該記録媒体において、新たにデータを書込むことが可能な容量を確認し、ステップS220において指定された全楽曲のデータを書込むことが可能か否かを判断する(ステップS225)。

【0156】また、利用客によって選択された記録媒体が、利用客自身が持参した記録媒体ではない場合には(ステップS222;No)、選択された記録媒体がPDAであるか否かを確認する(ステップS231)。PDAが選択されていれば(ステップS231;Yes)、CPU401は、利用客に対してPDAをセットするよう指向性スピーカ51、51およびタッチパネル43の表示画面において案内する(ステップS232)。そして、CPU401は、記録媒体挿入・排出部45に備えたインターフェイス部においてPDAが接続されている(データの送受信可能な状態にある)ことを検知すると(ステップS233;Yes)、ステップS221に移行して、PDA内に備えられた記録媒体に対してゲームのプログラム及びデータが記録可能な容量を確認する。

【0157】CPU401は、セットされた記録媒体において、音楽データを書込むことが可能な容量を確保する事ができないと判断した場合には、セットされている記録媒体内に記録されているデータを消去するが、あるいは、新たな記録媒体をセットするかのいずれかの操作を実行するように利用客に対して案内する(ステップS226)。そして、利用客によってデータ消去が選択されたことを検知すると(ステップS227;Yes)、セットされている記録媒体内のデータを一覧表示する(ステップS228)。利用客によって消去するデータが選択されると、選択されたデータを消去し(ステップS229)、ステップS225へ戻って再度、記録媒体内の容量を確認する。

【0158】また、利用客によって、ステップS218で選択されたゲームのプログラム及びデータを書込む記録媒体として選択された媒体が、持参した記録媒体およびPDAのいずれでもない場合には(ステップS231;No)、CPU401は、利用客に対して、媒体格納部421内に格納されている複数種類の記録媒体の中から希望の記録媒体を選択するよう案内する(ステップS234)。そして、選択された記録媒体を媒体格納部421から、カートリッジ接続部419、カードドライブ416またはディスクメディアドライブ417に搬送する(ステップS235)。

【0159】以上の処理によって、音楽データを書込むことが可能な記録媒体がセットされた後、CPU401は、図17に示すゲーム書込処理を実行する。

【0160】まず、ステップS218(図16)において選択されたゲームのプログラム及びデータがHDDドライブ413内に格納されているか否かを確認する(ステップS236)。ここで、当該ゲームのプログラム及びデータがHDDドライブ413内に格納されていない場合には(ステップS236;No)、CPU401は、通信制御部408によってネットワーク2を介してダウンロード要求信号を商品販売情報管理装置3に対して送信し(ステップS236a)、商品販売情報管理装置3から当該ゲームのプログラム及びデータをダウンロードするとともに、ダウンロード中であることを、音声合成部406によって指向性スピーカ51、51から音声で案内し、さらにタッチパネル43に備えた表示画面上において表示による案内を実行する(ステップS236b)。

【0161】商品販売情報管理装置3からの音楽データのダウンロードが終了したことを検知した場合(ステップS236c;Yes)、および、ステップS218(図16)で選択されたゲームのプログラム及びデータが既にHDDドライブ413内に格納されていた場合(ステップS236;Yes)には、CPU401は、当該データをHDDドライブ413から読み出して、セットされた記録媒体内に書込を実行する(ステップS237)。ここで、記録媒体に対して書込処理を実行している間は、書込処理実行中であることを指向性スピーカ51、51から音声によって利用客に案内し、タッチパネル43に備えた表示画面においても案内表示を行う(ステップS238)。

【0162】記録媒体へのゲーム書込処理が終了したことを検知すると(ステップS239;Yes)、書込が終了したことを音声および表示によって利用客に通知し(ステップS240)、その後、記録媒体に書き込みを行ったゲームのマニュアルやCDジャケット等の付録印刷物を発行することが可能であることを指向性スピーカ51、51及び表示画面において案内し(ステップS241)、これらの付録印刷物を発行するか否かの選択が行われる(ステップS242)。ここで、付録印刷物としては、ゲームのマニュアルの他、トレーディングカードとよばれるカードや、イラスト集などが挙げられる。

【0163】そして、利用客から付録印刷物を発行する旨の入力が行われると(ステップS242;Yes)、マニュアル発行部410において、内部に格納したF画紙や用紙に前述の高画質印刷(たとえば、上述のサイカラーメディアを用いた印刷)を実行し、出力部46から出力する。また、利用客から、付録印刷物を発行しない旨の指示が入力された場合には(ステップS242;No)、付録印刷物を後日発行するためのサービスカードについて、表示および音声によって案内し(ステップS247)、記録媒体に書き込んだゲームのタイトルや当該ゲームに対応する番号を示すバーコード等、上述の付録印刷物を後日発行させるための情報を印刷して、出力部46より発行する(ステップS248)。

【0164】このサービスカードとは、ゲームのタイトルを記録することが可能なものであり、たとえばバーコードが印刷された紙片である。このサービスカードに、ステップS237において記録媒体に書込を行ったゲームのタイトルや当該ゲームに付与されたコード番号を示すバーコードをマニュアル発行部40またはプリンタ415によって印刷しておき、このサービスカードを商品販売情報処理端末装置4に挿入してスキャナ414によって読みとらせることにより、当該ゲームに関する付録印刷物の発行を受けることが可能な構成とする。これによって、ゲーム書込販売時に付録印刷物の発行を希望しなかった利用客も、後日、改めて付録印刷物を受け取ることができる。また、このサービスカードの裏面に、サービスカードにバーコードとして記載された内容を説明書きとして記載しても良い。また、コピーなどの手段による複製を防止するために、一般的な複写手段によって複写される際に感光する感光性シール等を貼付しても良い。

【0165】なお、ここで使用されるサービスカードとしては、バーコードが印刷された紙片に限定されず、ゲームのタイトルやコード番号等のデータを記録することが可能なものであれば良い。たとえば、磁気的にデータを記録することが可能な、一面に磁性体が定着された紙片を磁気カードとして利用し、商品販売情報処理端末装置4に磁気カードのデータの読み取り・書込を行う装置を備える構成としても良いし、より低コストで容易に実現可能な記録媒体を使用することは勿論可能である。

【0166】さらに、上記のサービスカードのように、ゲームを書き込んだ記録媒体とは別に何らかの記録媒体を発行する構成のほか、ゲームを書き込んだ記録媒体に対して、付録印刷物の発行の有無に関する付加価値情報を記録する構成としても良い。

【0167】さらに、ゲームのプログラム及びデータを書き込んだ記録媒体において、書込まれたゲームに対応して付録印刷物を発行しなかった旨を記録しておき、利用客が、後日、この記録媒体を商品販売情報処理端末装置4に挿入することによって歌詞カードを受け取ることが可能な構成としても良い。

【0168】付録印刷物(ステップS243)、あるいは、サービスカード(ステップS248)を発行した後、CPU401は、利用客に対し、記録媒体に書き込んだゲームと同ジャンルのゲームの新作情報や、同じゲーム製作者による新作ゲームの情報などが記載された情報紙の発行を、音声および表示画面において案内する(ステップS244)。ここで、発行を希望する旨の指示が入力された場合には(ステップS245;Yes)、CPU401はHDDドライブ413内に格納された情報紙に関するデータを読み出してプリンタ415に出力し、印刷を実行させる(ステップS246)。

【0169】上記のステップS201～ステップS248に示す処理が終了した後、CPU401は、書込を行ったゲームに対応するゲーム音楽のデータがHDDドライブ413内に格納されているか否かを確認する(ステップS301)。

【0170】HDDドライブ413内に音楽データが格納されている場合には、HDDドライブ413から画面表示データを読み出してメイン表示部に出力し、表示画面上に、対応するゲーム音楽の音楽データを購入することができる旨を案内する音楽データ購入表示画面を表示させる(ステップS302)。また、書込販売を行ったゲームに対応するゲーム音楽のデータがHDDドライブ413内に格納されていない場合には、カードドライブ416、ディスクメディアドライブ417、PDA接続部418及びカートリッジ接続部419にセットされている記録媒体を排出する(ステップS304)。

【0171】利用客によって、購入したゲームに関する音楽データの購入に関する指示が入力されると、指示内容を解析し(ステップS303)、音楽データ

購入する場合には(ステップS303;Yes)、ステップS305(図19)に移行し、購入しない場合には(ステップS303;No)、ステップS304に移行して記録媒体を排出して、後述するステップS328(図21R1)に移行する。

【0172】CPU401は、ステップS305において、該当するゲーム音楽のデータを記録するために必要な記録媒体の容量を確認し、利用客に対して、表示画面上の表示及び指向性スピーカ51、51による音声による案内により、購入する音楽データを、既にゲームのプログラム及びデータを記録した記録媒体に対して記録するか否かの選択を案内する(ステップS306)。ここで、利用客から、ゲームを書き込んだ記録媒体にゲーム音楽の音楽データを記録する旨が指示入力された場合には(ステップS306;Yes)、後述するステップS310に移行し、ゲームを記録した記録媒体を使用しない旨が指示選択された場合には(ステップS306;No)、持参した他の記録媒体を使用するか否かの選択を、利用者に対して案内する(ステップS307)。

【0173】利用客が、持参した他の記録媒体を使用する旨を指示選択した場合には(ステップS307;Yes)、利用者に対して、使用する記録媒体を記録媒体挿入・排出部45または記録媒体挿入・排出部47にセットするように、表示画面及び指向性スピーカ51、51によって案内を行う(ステップS308)。そして、CPU401は、記録媒体がセットされたか否かを随時確認し(ステップS309)、セットされるまで、ステップS308及びステップS309の動作を繰り返す。

【0174】そして、記録媒体が利用客によってセットされると(ステップS309;Yes)、CPU401は、セットされた記録媒体がゲーム音楽のデータを書込むのに適しているか否かを判断し(ステップS310)、適切でない場合には(ステップS310;No)、利用客に対して、再度の記録媒体のセットを促す案内を実行し(ステップS311)、ステップS306に戻る。

【0175】利用客によってセットされた記録媒体が、ゲーム音楽のデータを書込むのに適していると判断された場合には(ステップS310;Yes)、CPU401は、この記録媒体内の空き容量が、ステップS305で確認した、ゲーム音楽のデータを記録するために必要な容量に達しているか否かを確認する(ステップS317)。十分な容量が確保できる場合は(ステップS317;Yes)、後述するステップS322に移行し、セットされた記録媒体内の容量が不足している場合は(ステップS317;No)、利用者に対し、表示画面上の表示委及び指向性スピーカ51、51により、当該記録媒体内に記録されている他のデータを消去するか、あるいは、記録媒体を入れ替えるかのいずれかの操作を行うよう利用客に対して要求して(ステップS318)、ステップS319に移行する。

【0176】ステップS319において、利用客によって、記録媒体内に記録されたデータを消去する旨の指示が入力された場合には(ステップS319;Yes)、記録媒体内に記録されているデータの一覧を表示画面上に表示し(ステップS320)、消去するデータの指示選択が行われて消去が実行される(ステップS321)。

【0177】また、利用客からデータの消去を行わない旨の指示が入力された場合には(ステップS319;No)、ステップS311に移行して記録媒体のセット要求を行った後にステップS306に戻る。

【0178】ステップS307において、利用客から、持参した他の記録媒体を使用しない旨の入力がなされた場合には(ステップS307;No)、PDAを使用するか否かを利用客に対して確認する(ステップS312)。ここで、利用客からPDAを使用する旨が入力されると(ステップS312;Yes)、ステップS313に移行して、記録媒体挿入・排出部45の入出カインターフェイス部にPDAをセットして、PDA接続部418との間でデータの送受信が実行可能な状態にするように、指向性スピーカ51、51及び表示画面において案内を行う。その後、PDAがセットされたことを検知すると(ステップS314;Yes)、ステップS317に移行する。

【0179】また、ステップS312において、PDAを使用しない旨の指示が入力された場合には(ステップS312;No)、媒体格納部421に格納された記録媒体のいずれかを使用することになるので、利用客により、媒体格納部421に格納された各種記録媒体の中から所望の記録媒体が選択される(ステップS315)。その後、媒体格納部421から、選択された記録媒体がカードドライブ416、ディスクメディアドライブ418またはカートリッジ接続部419に対して搬送される(ステップS316)、ステップS322(図20)に移行する。

【0180】ステップS322においては、ステップS218(図16)において指定されたゲームに対応するゲーム音楽のデータをHDDドライブ413内から読み出して、記録媒体への書き込を開始するとともに、データの書き込が実行されている間は、指向性スピーカ51、51及び表示画面において、データ書き込中である旨を利用客に対して通知する(ステップS323)。そして、CPU401は、データ書き込が終了したか否かを随時確認し(ステップS324)、終了していなければ(ステップS324;No)、ステップS323に戻る。そして、データ書き込が終了したことを検知すると(ステップS324;Yes)、ステップS325に移行して、利用客に対してデータの書き込が終了したことを通知する。

【0181】その後、書き込を行ったゲーム音楽に付随する付録印刷物を印刷するための印刷データをHDDドライブ413から読み出して、この印刷データをもとに、マニュアル発行部410において、内部に格納した印刷紙や用紙に前述の高画質印刷を実行する(ステップS336)。なお、このステップS336で印刷される付録印刷物の種類によっては、プリンタ415によって印刷を実行しても良い。

【0182】その後、カードドライブ416、ディスクメディアドライブ418及びカートリッジ接続部419に格納されている全ての記録媒体を排出し(ステップS327)、ステップS328(図21)に移行する。

【0183】その後、CPU401は、記録媒体が排出されたことを確認し(ステップS328)、記録媒体が記録媒体挿入・排出部45または記録媒体挿入・排出部47に残っている場合には(ステップS328;No)、記録媒体を受け取るように利用客に対して音声および表示画面上において案内を実行し(ステップS329)、ステップS328に戻る。

【0184】記録媒体が排出されたことを確認すると(ステップS328;Yes)、一連の音楽データ書き込販売処理が終了した旨を、音声合成部406により指向性スピーカ51、51から音声によって案内し、同時に、メイン表示部403によりタッチパネル43に備えた表示画面において案内表示を行う(ステップS330)。

【0185】そして、記録媒体に書き込んだゲーム及びゲーム音楽に関する請求金額と、媒体格納部421に格納された記録媒体を使用した場合に当該記録媒体に関する請求金額とが記載されたレシートを、レシート発行部409によって発行する(ステップS331)とともに、店舗Aのレジにおける支払いについて、音声および表示画面において案内を行う(ステップS332)。

【0186】ここで、商品販売情報処理端末装置4から、販売店舗Aに備えるPOS(Point Of Sales)システム等の販売管理システムに対して、販売商品を示すデータと、課金情報とを送信する構成としても良い。この場合、商品販売情報処理端末装置4における販売状況を、設置店舗Aにおいて把握することができ、設置店舗Aのレジにおける代金支払いが、よりスムーズに行われる。

【0187】なお、商品販売情報処理端末装置4において、ゲーム音楽のデータの販売処理が終了した時点で、利用客が購入したゲーム音楽の制作・演奏をしているアーティスト(演奏者)のコンサートチケットの販売処理に移行する事も可能である。即ち、利用客は、所望のゲームを購入するとともにゲームの音楽を購入し、さらに、該ゲーム音楽を演奏しているアーティストのコンサートチケットを購入する事ができる。

【0188】その後、CPU401は、HDDドライブ413内の販売情報管理テーブル413aに、ゲーム及びゲーム音楽を販売した際の販売情報を記録し(ステップS333)、通信制御部408から当該販売情報を商品販売情報管理装置3に対してネットワーク2を介して送信して、処理を終了する。

【0189】また、CPU401は、HDDドライブ413内の販売管理テーブルに記録された各種のデータを、設置店舗AのPOSシステムに対して送信することも可能であり、これによって、商品販売情報処理端末装置4による各種商品の販売状況を店舗Aにおいて容易に把握することができ、より効率的な商品管理が可能となる。

【0190】以上のように、本発明の実施の形態としての商品販売情報処理システム1によれば、商品販売情報処理端末装置4において、HDDドライブ413内に格納したゲームのプログラムおよびデータの中から、利用客が希望するゲームに関するプログラムおよびデータを各種記録媒体に書き込んで販売するので、商品販売情報処理端末装置4を設置する店舗Aにおいては、在庫を準備する必要が無く、在庫負担を大きく軽減し、容易に多種多様なゲームを販売することができる。また、HDDドライブ413内に格納されていないゲームに関するプログラムやデータについては、販売管理センターBに設置された商品販売情報管理装置3内のHDDドライブ36に格納されたデータをネットワーク2を介してダウンロードする事によって利用客に提供することができ、利用客は、より多種多様な選択肢の中から所望のゲームを選択することが可能である。また、商品販売情報管理装置3においてHDDドライブ36内に格納されたばかりのゲームのプログラムおよびデータを、ネットワーク2を介して迅速に商品販売情報処理端末装置4に送信することができるので、たとえば、競馬のシミュレーションゲームに対して、実際に行われている競馬のレースの日に合わせてアップデート用のデータを販売するなど、利用者の消費意欲を喚起することができる。

【0191】さらに、商品販売情報処理端末装置4においては、媒体格納部421内に各種記録媒体を格納し、この記録媒体をカードドライブ416、ディスクメディアドライブ417またはカートリッジ接続部419に搬送して使用することが可能であるので、記録媒体を持参しない利用客もゲームを購入することが可能であり、利用客の利便性をより一層向上させるとともに、設置店舗Aにおいては、販売機会を逃すことが少なく、より一層の販売効果を挙げることが

できる。

【0192】そして、商品販売情報処理端末装置4においては、内部に備えたマニュアル発行部410において、非常に高画質の印刷を行うことができるので、たとえばパッケージされたゲームに付属する操作マニュアルや各種カード等を、写真に近い高画質で印刷して発行することができるので、パッケージされた媒体を購入した場合と同様の付録印刷物を提供することができる。これによって、利用客は、より便利な方法で、パッケージ販売時と同等のサービスを受けることができる。

【0193】この商品販売情報処理端末装置4において使用可能な記録媒体としては、各種カード型記録媒体および各種ディスク型記録媒体の他、PDAを使用することも可能であり、利用客は自宅に設置されたゲーム機器にあわせた記録媒体を用いてゲームを購入する事ができるので、より便利である。

【0194】また、商品販売情報処理端末装置4は、コンビニエンスストアに代表される店舗Aに設置する目的に好適なものであり、利用客の利便性をより一層高めることができる。マイク44、44によって取得した音声を生声認識部405において解析することによって利用客の入力を受け付けることが可能であり、さらに、紙片等に手書きで所望のゲームを書き込み、用紙挿入・排出部50から挿入することにより、スキャナ414によって当該紙片の文字を判別して利用客の入力を受け付けることが可能である。これによって、タッチパネル43における入力操作が苦手な人であっても、困難を感じることなく操作を行うことができる。

【0195】なお、本発明の実施の形態としての商品販売情報処理システム1においては、図4の商品販売情報処理端末装置4の概観斜視図に示したマイク44、44、記録媒体挿入・排出部45、出力部46(商品排出口)、47(記録媒体挿入・排出部)、48(レシート排出口)、用紙挿入・排出部50、指向性スピーカ51、51、および撮像部54の各部の配置関係やレイアウト、各部の形状は、あくまでも一例であり、店舗Aに設置する際の設置環境や、利用客の操作性等を考慮して適宜変更可能である。また、その他の各部の配置関係やレイアウト、形状についても、勿論変更可能である。

【0196】また、図4の商品販売情報処理端末装置4の概観斜視図に示したように、その概観を決定する操作台部41と起立部42のレイアウトや形状も同様に一例であり、そのレイアウトや形状も、店舗Aに設置する際の設置環境や、利用客の操作性等を考慮して、多種多様の形態のものが適用可能であることは勿論である。

【0197】さらに、図4の商品販売情報処理端末装置4の概観斜視図に示した各種商品および各種コンテンツ情報の販売に係る各機能は、店舗Aに設置する際の設置環境や、利用客の操作性等を考慮して、機能の一部を削除あるいは追加変更するようにしてもよい。

【0198】また、上記実施の形態において、図4の商品販売情報処理端末装置4の概観斜視図に示した撮像部54、およびその撮像部54に対応して図5の概略内部構成に示したデジタルカメラ407は、商品販売情報処理端末装置4の前に立つ利用客の有無を判別するためにも利用することを説明したが、単純に利用客の有無を判別するために利用するものである場合は、撮像部54を赤外線センサの発光/受光窓とし、デジタルカメラ407を赤外線送受信部としてもよい。

【0199】そして、タッチパネル43における入力や、マイク44、44に対する音声の入力、スキャナ414による読み取り等、複数の入力手段によって入力が行われた際に、どの入力手段からの入力を優先するかについても、状況に合わせて変更することが可能である。

【0200】また、上記実施の形態において、マイク(音声入力部)とスピーカ(音声応答部)を別個に設けたが、有線電話機のハンドセットや無線電話機を備えるようにしても良い。すなわち、図4の商品販売情報処理端末装置4に対して、操作台部41の右側面にハンドセット49を備えた商品販売情報処理端末装置100の変形例を示した図22のように、商品販売情報処理端末装置100は、上記図4に示した商品販売情報処理端末装置4の操作台部41の右側面に、新たにハンドセット49と、フック49aとを備えた構成としても良い。また、この場合の商品販売情報処理端末装置100の概略内部構成を図23に示す。この図23において、ハンドセット49は、音声認識部405と、音声合成部406とに接続されており、音声認識部405は、ハンドセット49と、マイク44、44とを、音声合成部406は、ハンドセット49と、指向性スピーカ51、51とを、ハンドセット49の状態に応じて切り換えて接続する。

【0201】このため、ハンドセット49が利用客により取り上げられると、ハンドセット49により垂下されていたフック49aによりハンドセット49が利用状態となったことが検知され、マイク44、44と、指向性スピーカ51、51による音声入力と応答音声の出力が、音声認識部405及び音声合成部406により、ハンドセット49に切り替わる。このため、利用客は、ハンドセット49のみによる音声入力や応答音声の聴聞ができるため、利用客のプライバシーを保護することができる。また、周囲に音声が高漏れすることがないため、商品販売情報処理端末装置100が設置されるコンビニエンスストア等の他の利用客に迷惑とならずに、商品販売情報処理端末装置100を利用することができる。なお、このハンドセット49は、操作台部41の右側面に備えることとして説明したが、左側面や操作台部41の台上、起立部42の前面等に備えることとしても良い。

【0202】

【発明の効果】請求項1、11、14記載の発明によれば、従来のようにゲームが記録された記録媒体のパッケージを販売する場合に比べて、特定の商品(ゲーム)の販売数によって在庫の大きな偏りが生じることが無く、在庫負担および在庫リスクを大きく軽減することができる。これによって、商品の流通および保管に関するコストの問題、商品在庫を保管・陳列するためのスペースに関する問題、販売在庫を保持することによって発生する損害およびリスクの問題など、多くの問題を解決することができる。また、販売数の少ない商品を取り扱う際にも、特に販売店舗の負担が増すことなく、売れ行きの良くないゲームであっても販売することが可能である。これによって、小規模の店舗においても容易に多数のゲームを販売することができ、店舗をはじめとする販売者側の負担を軽減するとともに、利用者の利便性をより一層高めることができる。また、利用者が所望のゲームを指示選択するための手段として、音声による指示選択を行うことが可能であり、たとえばタッチパネルの操作を苦手とする利用者も、抵抗感なく当該ゲーム販売処理装置を利用して、容易に所望のゲームを購入することができるため、利用者に対して簡便かつ便利な入力環境を提供することが可能となり、より広い年齢層に対応させることができる。

【0203】請求項2、12、15記載の発明によれば、利用者がゲーム販売処理装置の前面等、所定の位置にいることを検知することができるので、利用者が付近にいない場合には、表示手段における識別情報の表示を実行せず、利用者が利用する時だけ表示手段による表示を実行することができる。これによって、ゲーム販売処理装置における稼働を効率よく行うことができるとともに、消費電力の節約を図ることができる。

【0204】請求項3記載の発明によれば、ゲームを購入した利用者に対して、購入したゲーム情報に対応する印刷物を発行することができる。これによって、利用者は、ゲーム情報を購入するのみならず、付加価値として発行される付録印刷物を手入手することができるので、利用者の要望に応えることが可能であり、かつ、消費者の購買意欲を誘起することができる。さらに、従来販売されているゲームのパッケージに付されているジャケットやマニュアルを印刷して発行することにより、利用者に対して、パッケージ販売された商品と同等の商品を提供することができる。

【0205】請求項4記載の発明によれば、ゲームのBGMとして使用されている音楽等、ゲームに関連する音楽(楽曲)を、ゲームと関連づけて販売することができる。従って、利用者は、ゲームを購入する際に、併せてゲーム音楽を購入することができ、消費者の利便性を高めることができ、また、利用者の消費意欲を喚起する事ができる。

【0206】請求項5記載の発明によれば、利用者は、ゲーム販売処理装置が備える指示選択手段を用いることなく、たとえば、紙片に所望のゲームの識別情報を手書きで書込むことにより、購入したいゲームを指示選択することができるので、タッチパネル等の操作が苦手な高齢者等の利用者も、抵抗感なく容易に所望の音楽を購入することができる。また、所望の音楽の識別情報が記載された紙片や雑誌の切り抜き等を用いれば、指示選択入力の手間を省くとともに、入力ミスを減らすことができ、利用者の利便性をより一層高めることができる。

【0207】請求項6記載の発明によれば、利用者が、あらかじめ所定の情報記録媒体に、希望するゲームの識別情報を記録しておき、この記録媒体を持参してゲーム販売処理装置にセットすることにより、指示選択する手間を省くことができるので、利用者の利便性をより一層高めることができる。

【0208】請求項7記載の発明によれば、利用者は、携帯型情報端末装置における入力操作等により、携帯情報端末装置内の記録媒体に、予め、所望のゲームの識別情報を格納しておくことによって、ゲーム販売処理装置が有する指示選択手段による指示選択を行う必要がない。これにより、不慣れた指示選択入力手段による入力を行う必要が無く、手間を省くことができ、利便性をより一層高めることができる。また、ゲーム情報を情報端末装置に対して送信するので、情報端末装置とは別に記録媒体を使用する必要がない。

【0209】請求項8、13、16記載の発明によれば、ゲーム販売処理装置のゲーム情報格納手段内に格納されるゲーム情報、識別情報および課金情報を、販売管理装置における送信手段によって送信されることにより、容易に追加することができる。これによって、たとえば、多数のゲーム販売処理装置を設置した場合にも、ゲーム情報の追加等を容易に行うことができ、人件費や労力負担の増加を防ぐことができる。

【0210】請求項9記載の発明によれば、ゲーム販売処理装置のゲーム情報格納手段内に格納されるゲーム情報および課金情報を、販売管理装置における操作によって、容易に追加することができる。これによって、たとえば、多数のゲーム販売処理装置を設置した場合にも、ゲーム情報の追加等の管理を容易に行うことができるため、人件費や労力負担の増加を防ぐことができる。また、発売直後の新作ゲームなど、利用者が希望するゲームを速や

かに販売することができ、利用者の利便性を高めることができる。

【0211】請求項10記載の発明によれば、ゲーム販売処理装置において、利用者が所望のゲームに関するゲーム情報等がゲーム情報格納手段に格納されていない場合であっても、販売管理装置に対して送信要求を行うことにより、該当するゲーム情報等を販売管理装置から受信して、ゲームの販売を行うことができる。これによって、利用者の所望のゲームが、あまり人気のないゲームであったり、あるいは、発売されてから非常に時間が経過しているゲームであっても、販売を行うことが可能であり、利用者の利便性を大きく向上させることが可能であり、また、販売機会を逸することがない。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態としての商品販売情報処理システムの全体構成を示す図である。

【図2】図1に示す商品販売情報処理システムを構成する各装置の接続関係を示すブロック図である。

【図3】図2に示す商品販売情報処理装置の概略内部構成を示すブロック図である。

【図4】図2に示す商品販売情報処理端末装置を示す概略斜視図である。

【図5】図2に示す商品販売情報処理端末装置の概略内部構成を示すブロック図である。

【図6】図5に示すHDDドライブ内に格納されるデータの一例を示す図であり、(a)は販売情報管理テーブル413aの構成を模式的に示す図であり、(b)はゲーム販売情報管理テーブル413bの構成を模式的に示す図である。

【図7】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行される通常時の動作を示すフローチャートである。

【図8】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行されるゲーム販売処理を示すフローチャートである。

【図9】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行される音楽データ販売処理を示すフローチャートである。

【図10】図7に示す処理において、表示画面上に実行される表示の一例を示す図である。

【図11】図9に示す処理において、表示画面上に実行される表示の一例を示す図である。

【図12】図8に示す処理において、表示画面上に実行される表示の一例を示す図である。

【図13】図8に示す処理において、表示画面上に実行される表示の一例を示す図である。

【図14】図8に示す処理において、表示画面上に実行される表示の一例を示す図である。

【図15】図8に示す処理において、表示画面上に実行される表示の一例を示す図である。

【図16】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行されるゲーム販売処理を示すフローチャートである。

【図17】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行されるゲーム販売処理を示すフローチャートである。

【図18】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行されるゲーム音楽販売処理を示すフローチャートである。

【図19】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行されるゲーム音楽販売処理を示すフローチャートである。

【図20】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行されるゲーム音楽販売処理を示すフローチャートである。

【図21】図2に示す商品販売情報処理端末装置によって実行されるゲーム販売処理およびゲーム音楽販売処理を示すフローチャートである。

【図22】図4の商品販売情報処理端末装置4に対して、操作台部41の右側面にハンドセット49を備えた変形例である商品販売情報処理端末装置100を示した概観斜視図である。

【図23】図22に示す商品販売情報処理端末装置100の概略内部構成を示すブロック図である。

【符号の説明】

1 商品販売情報処理システム

2 ネットワーク

3 商品販売情報管理装置

31 CPU

32 入力装置

33 表示装置

34 通信装置

35 RAM

36 HDDドライブ

37 バス

4、100 商品販売情報処理端末装置

41 操作台部

42 起立部

43 タッチパネル

44、44 マイク

45 記録媒体挿入・排出部

45a、46a、47a、48aシャッター

46 商品排出口

47 記録媒体挿入・排出部

48 レシート排出口

49 ハンドセット

49a フック

50 用紙挿入・排出部

51、51 指向性スピーカ

53 案内表示部

54 撮像部

55、55 推奨表示部

56、57、58 予備の出力部

60 物掛け部

63、64、64、65、66、67、68、70、71、71、74 処理中表示部

401 CPU

402 入力部

403 メイン表示部

404 サブ表示制御部

405 音声認識部

406 音声合成部

407 デジタルカメラ

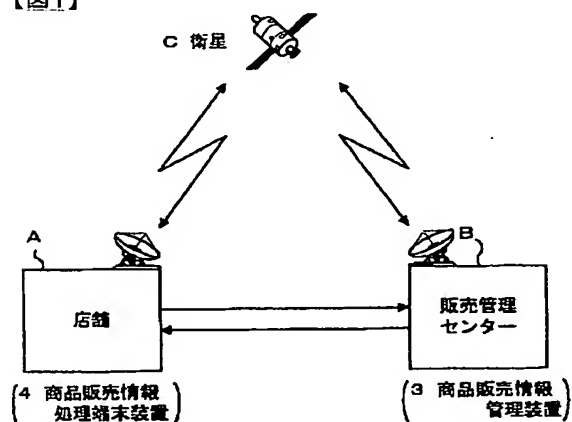
408 通信制御部

409 レシート発行部

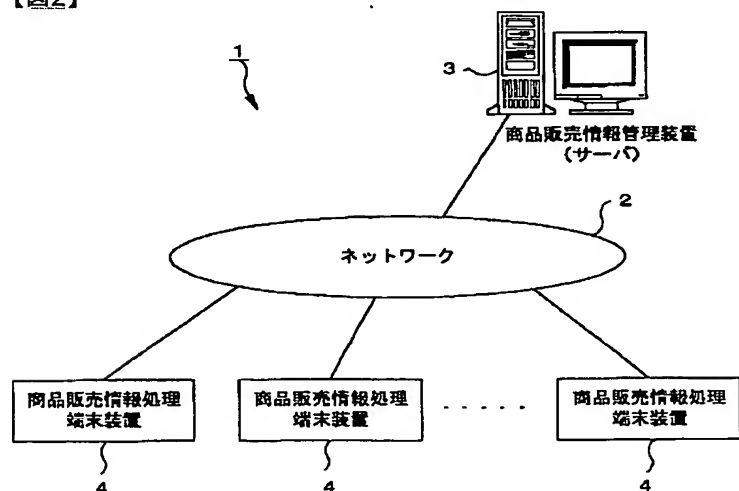
410 マニュアル発行部

411 ROM
 412 RAM
 413 HDDドライブ
 414 スキャナ
 415 プリンタ
 416 カードドライブ
 417 ディスクメディアドライブ
 418 PDA接続部
 419 カートリッジ接続部
 420 予備ドライブ
 421 媒体格納部
 422 バス

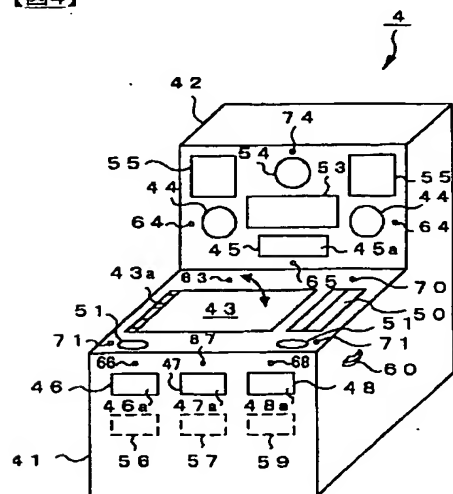
【図1】



【図2】



【図4】

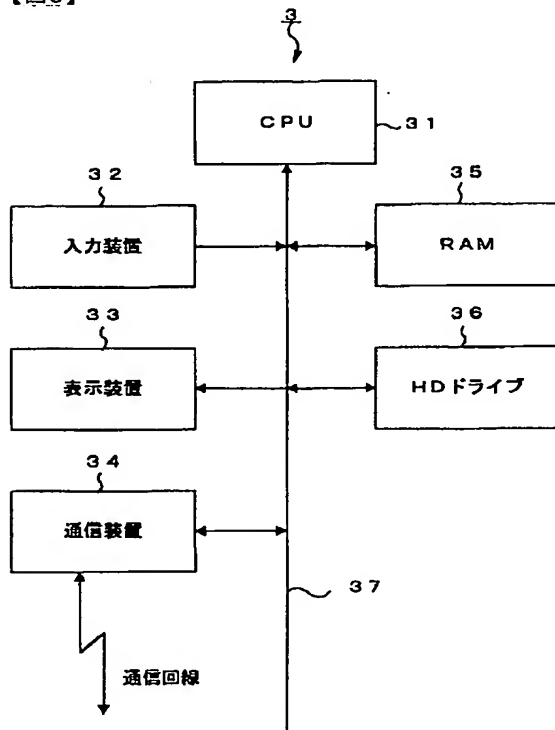


【図10】

いらっしゃいませ
希望の商品を選んで下さい

音楽	今日発売の新譜が入りました！
チケット予約	4/1～5/31開催分の予約受付中
ゲーム	本日5タイトル追加されました！
シールプリント	

【図3】



【図6】

413a 販売情報管理テーブル

(a)

コンテンツ コード	コンテンツ 内容	ユーザ情報	販売日時	課金情報
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

413b ゲーム販売情報管理テーブル

(b)

ゲーム タイトル	発売元	販売詳細	販売日時	課金情報
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図11】

購入方法を指定して下さい

新規書き込み

追加書き込み（アップデート）



【図12】

希望のメニューを選んで下さい

販売チャートで選ぶ

ジャンルで選ぶ

タイトルで選ぶ

ゲームソフトメーカーで選ぶ



【図13】

ジャンルで選ぶ

アクション

シミュレーション

シューティング

ホラー

ロールプレイング

パズル



【図14】

パズルゲーム

タイトルを
選んで下さい

1位

2位

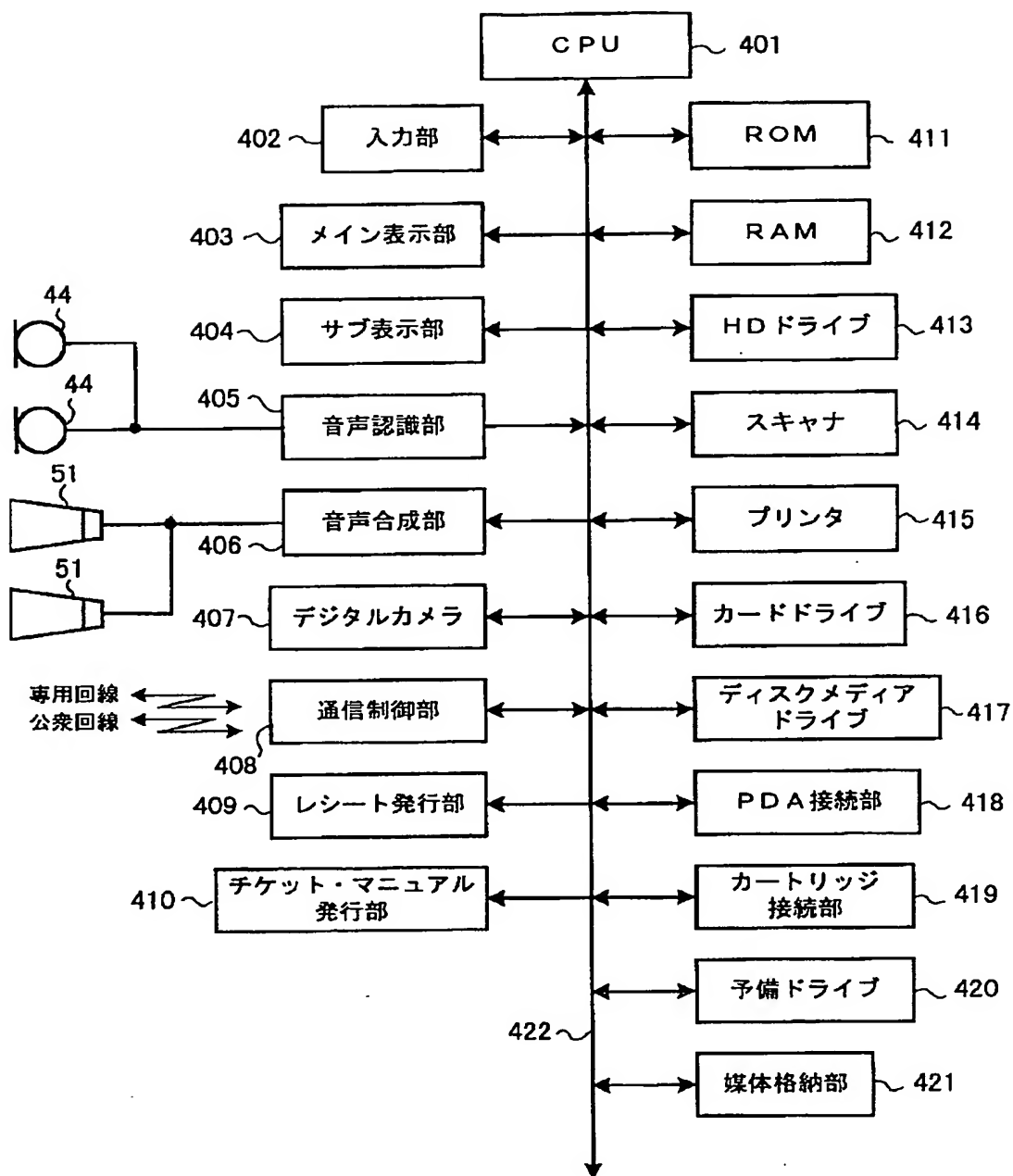
3位

4位

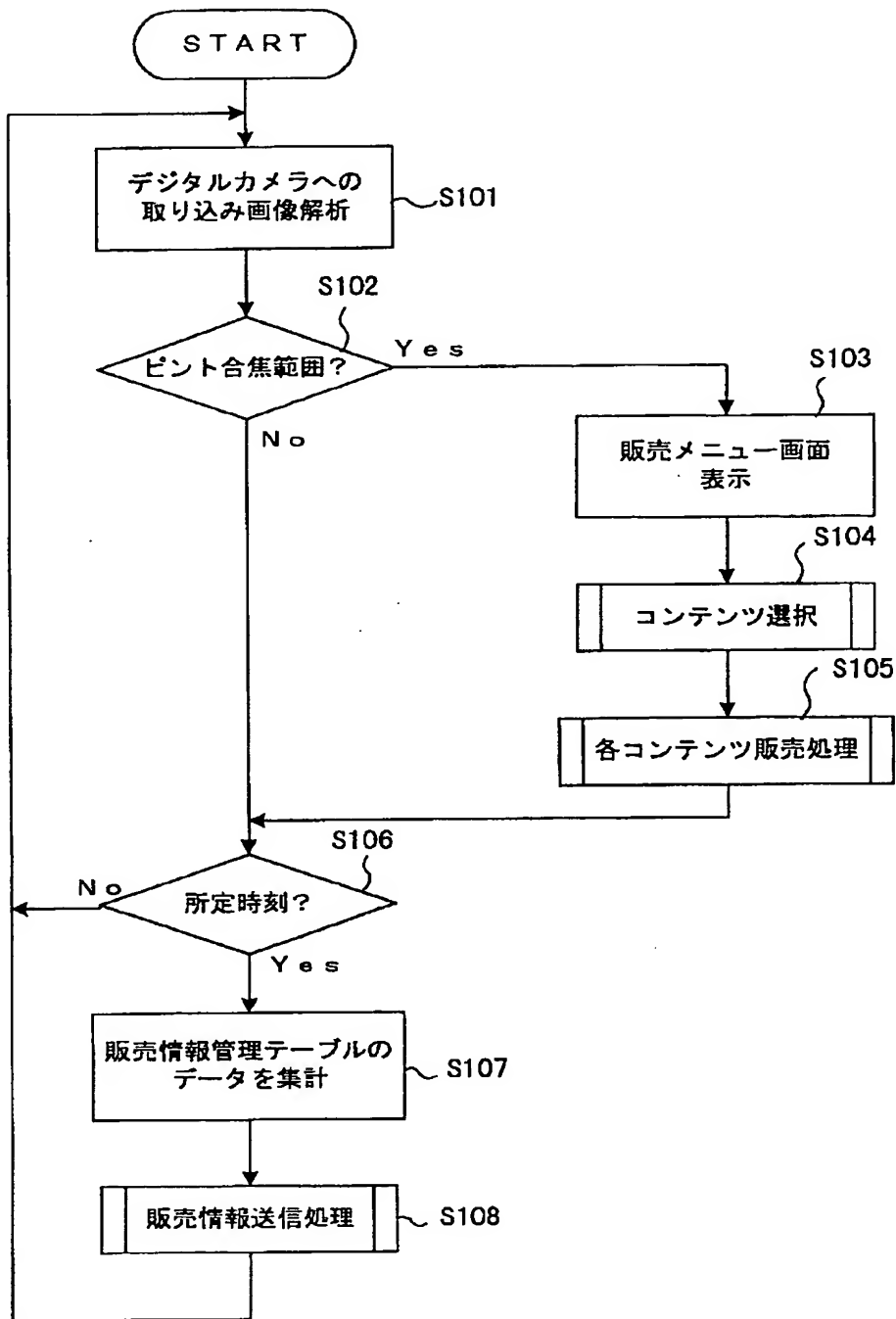
5位



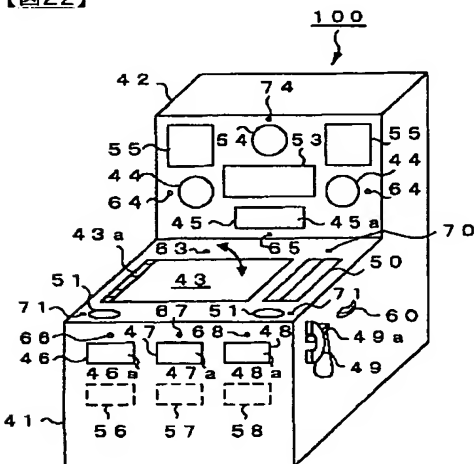
【図5】



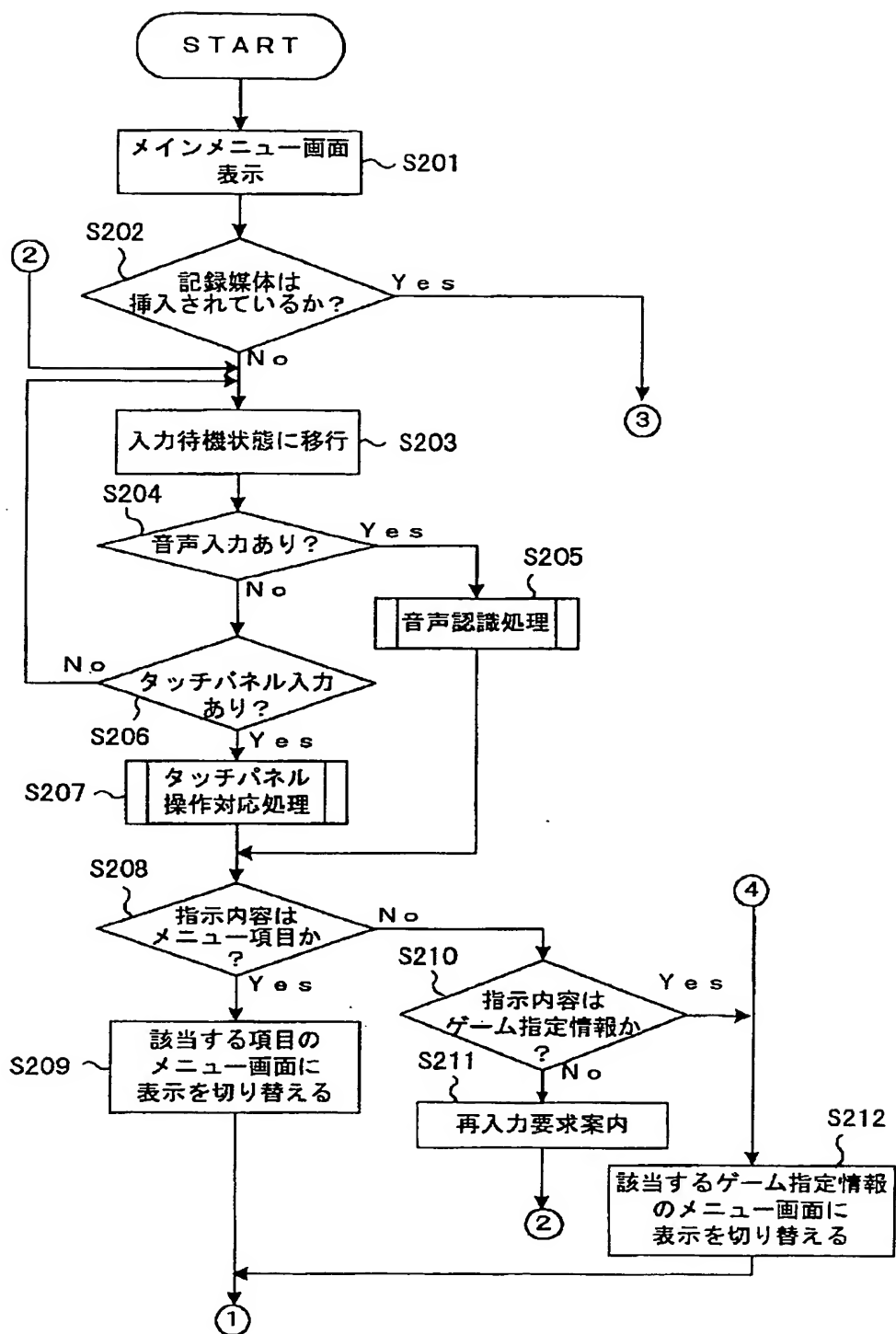
【図7】



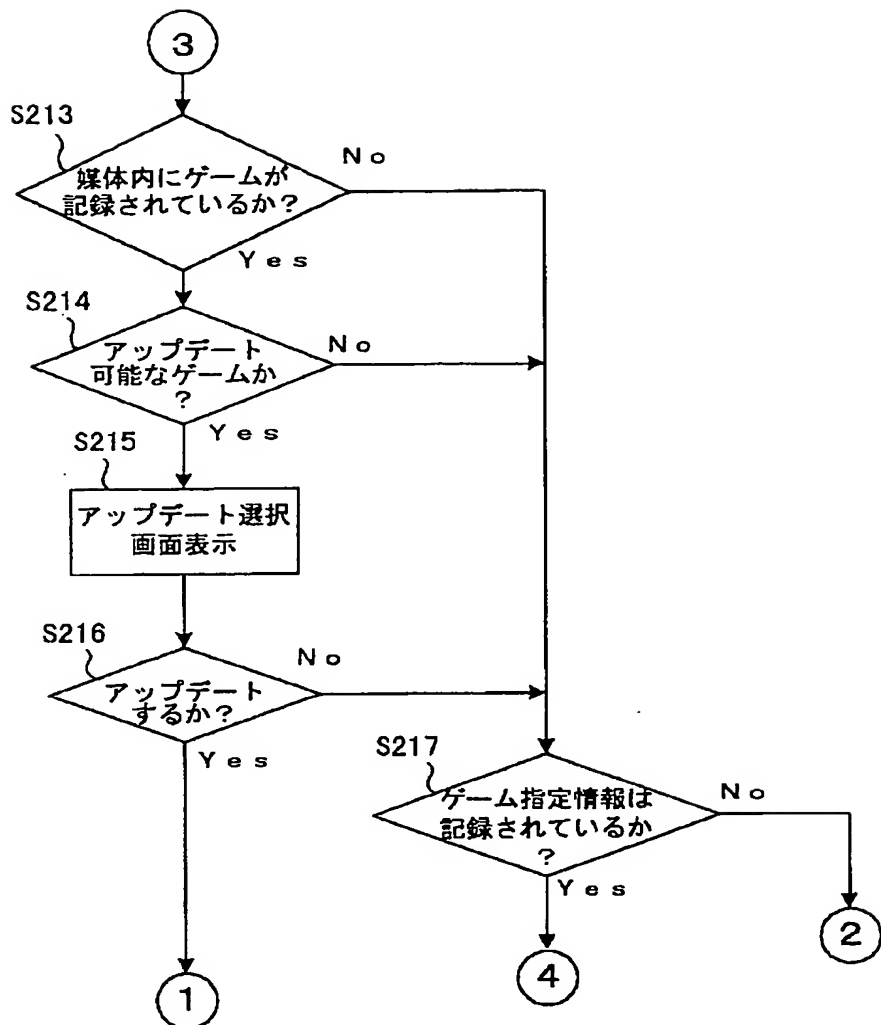
【図22】



【図8】



【図9】



【図15】

ゲームタイトルの頭文字を入力して下さい

は

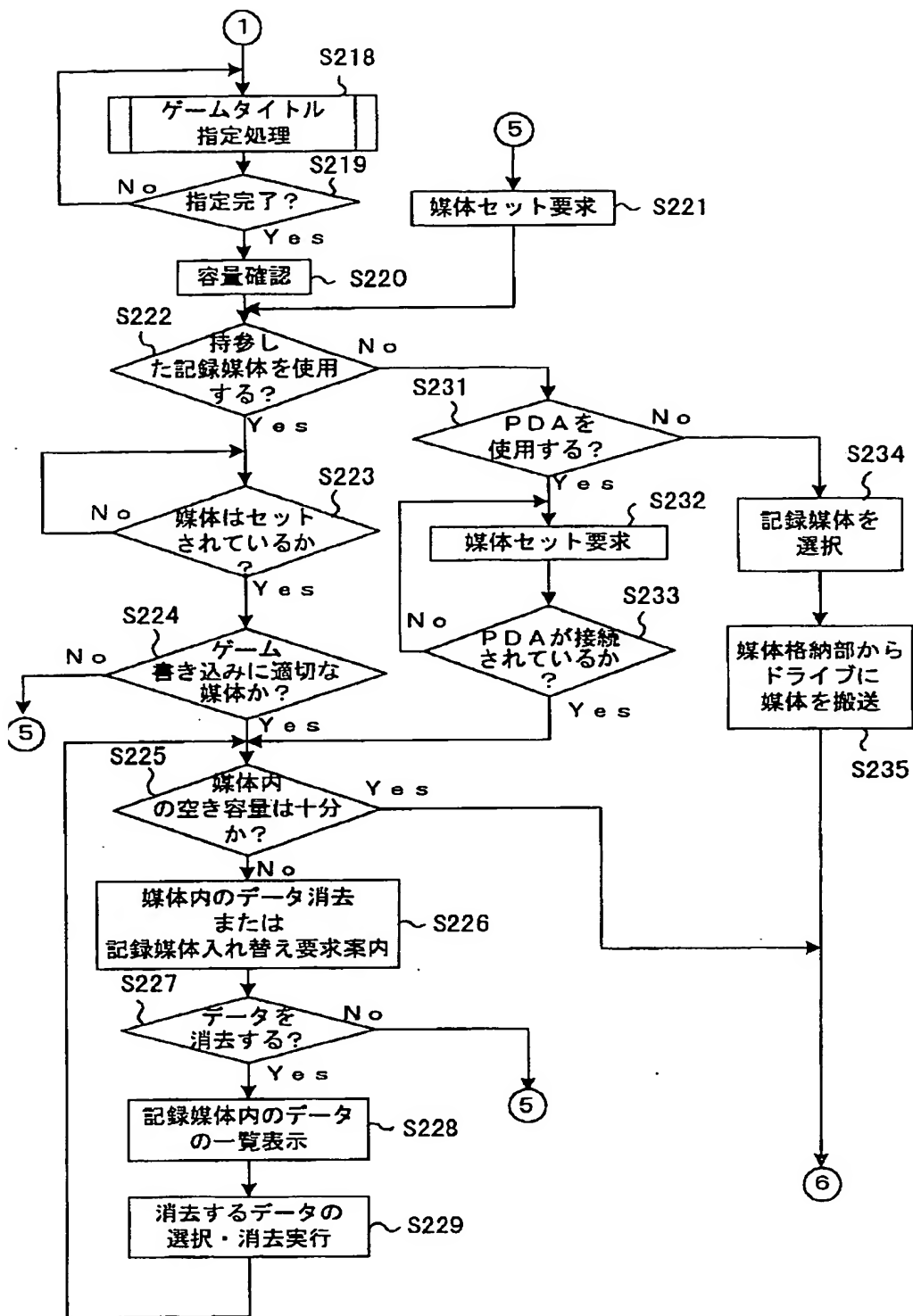
ハウス・オブ・……
パラサイト・……

一曲名を
選んで下さい

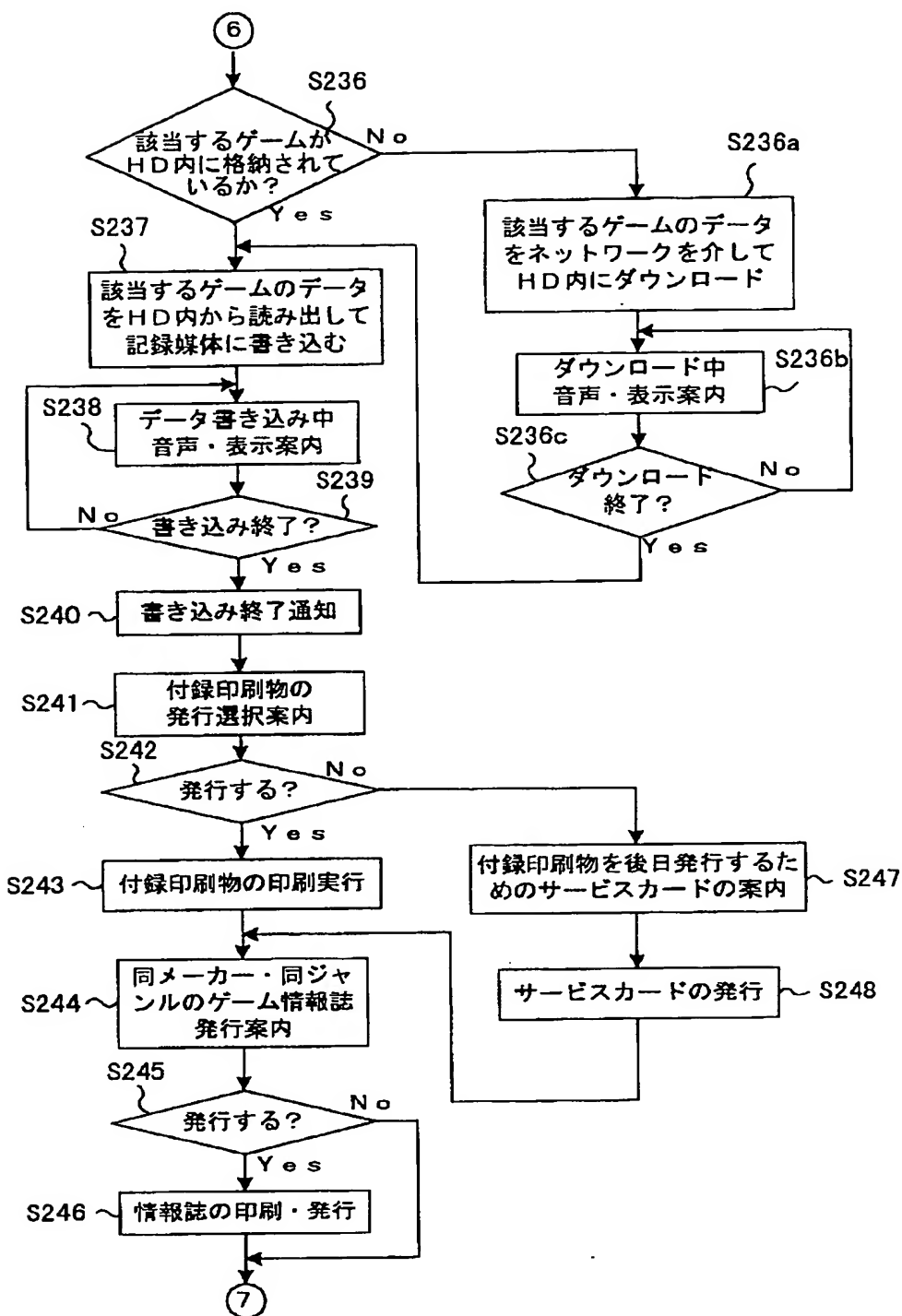
A	B	C	D	…	…	…								
あ	い	う	…	…										

Information icon (i)

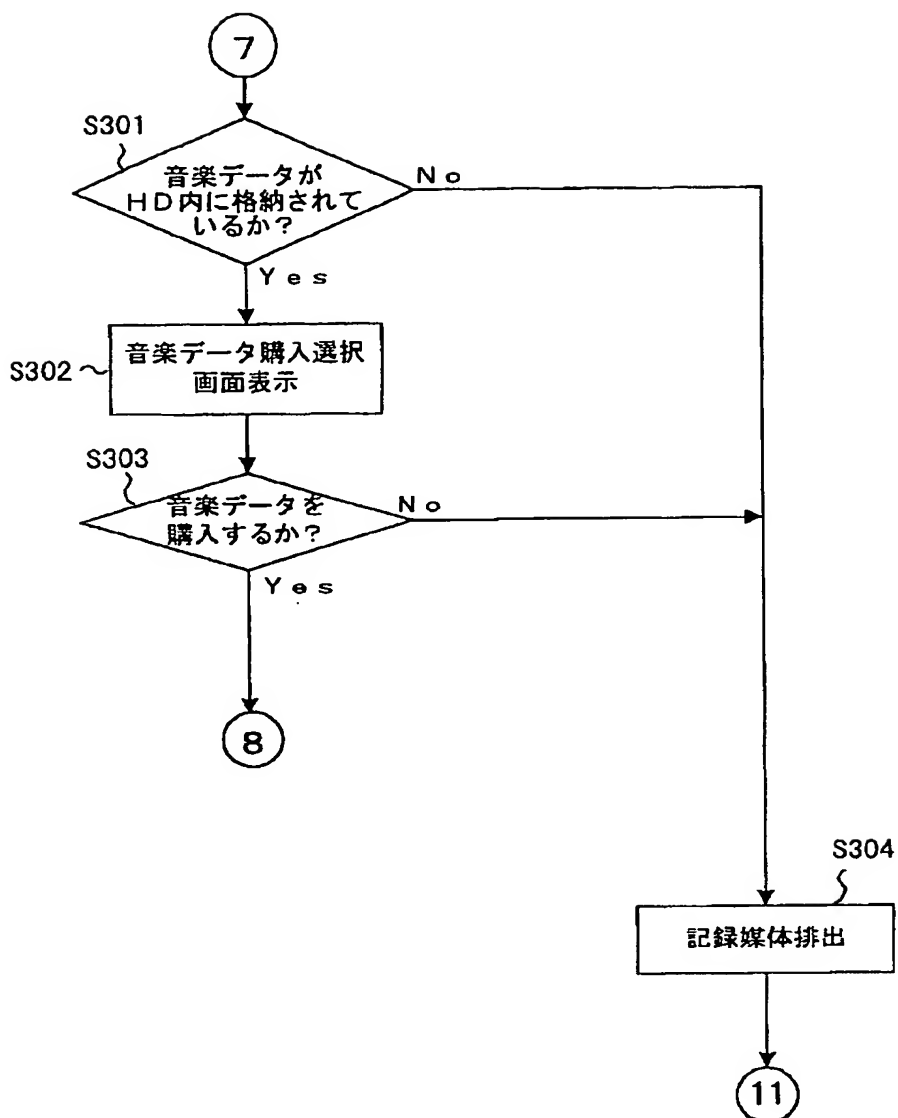
【図16】



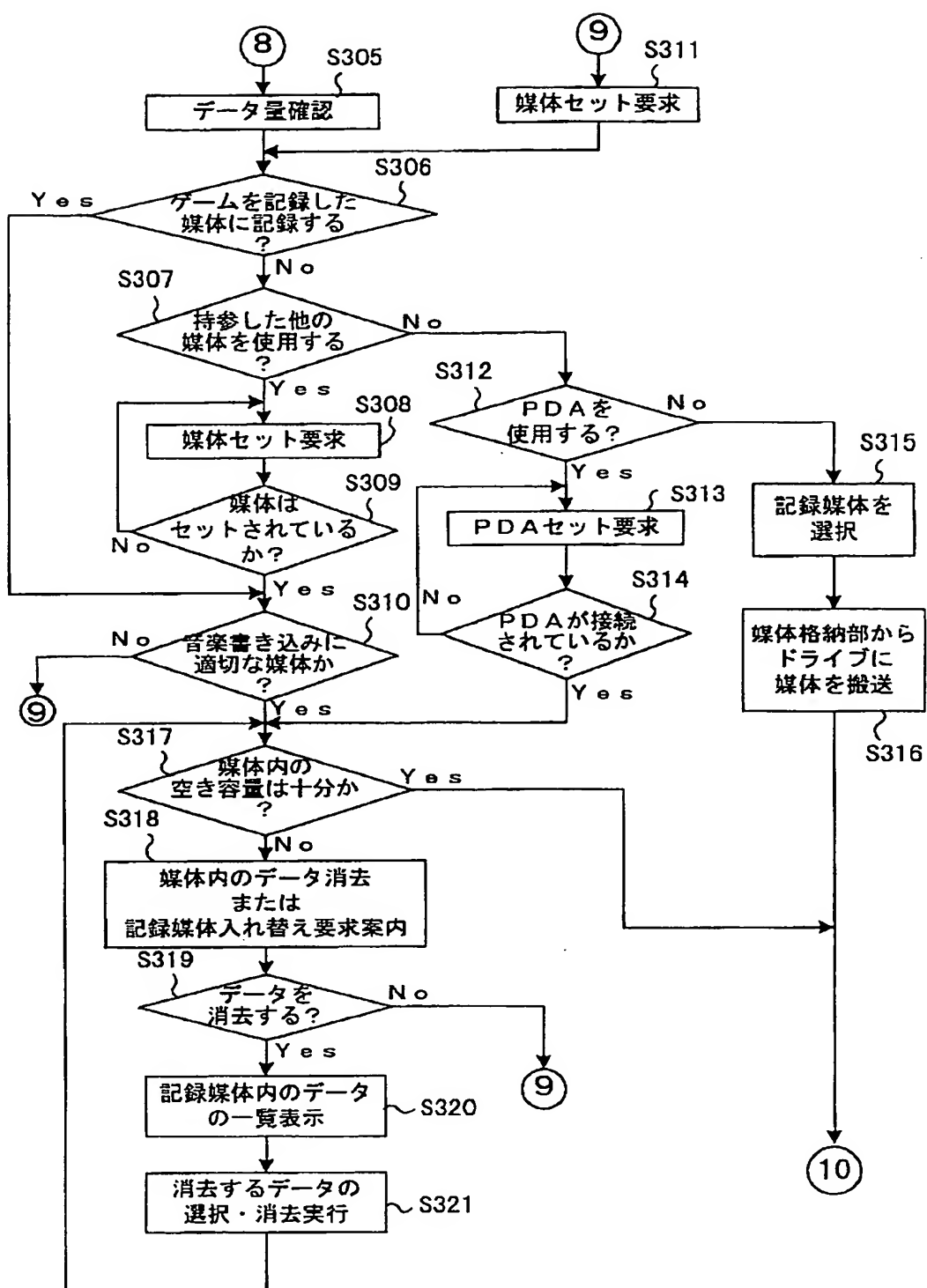
【図17】



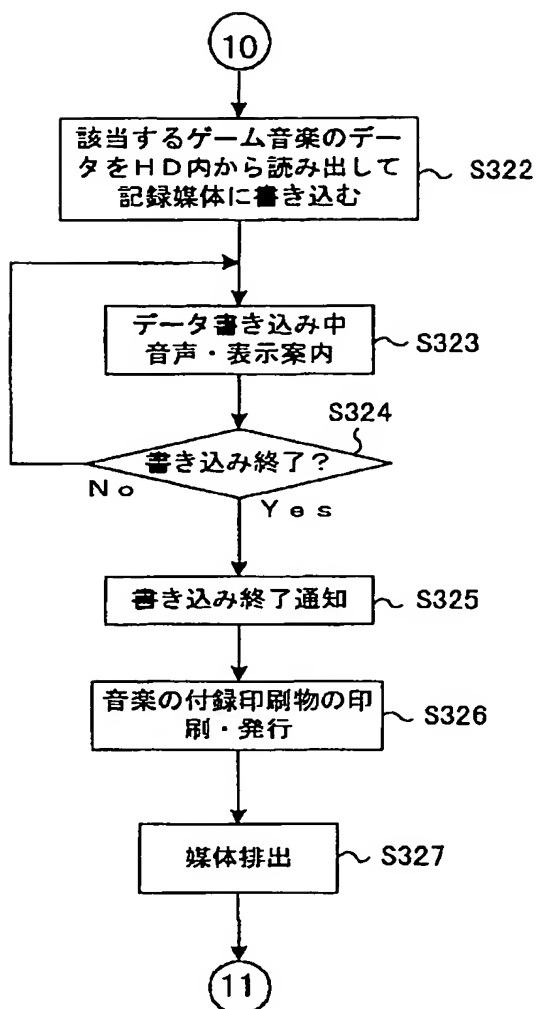
【図18】



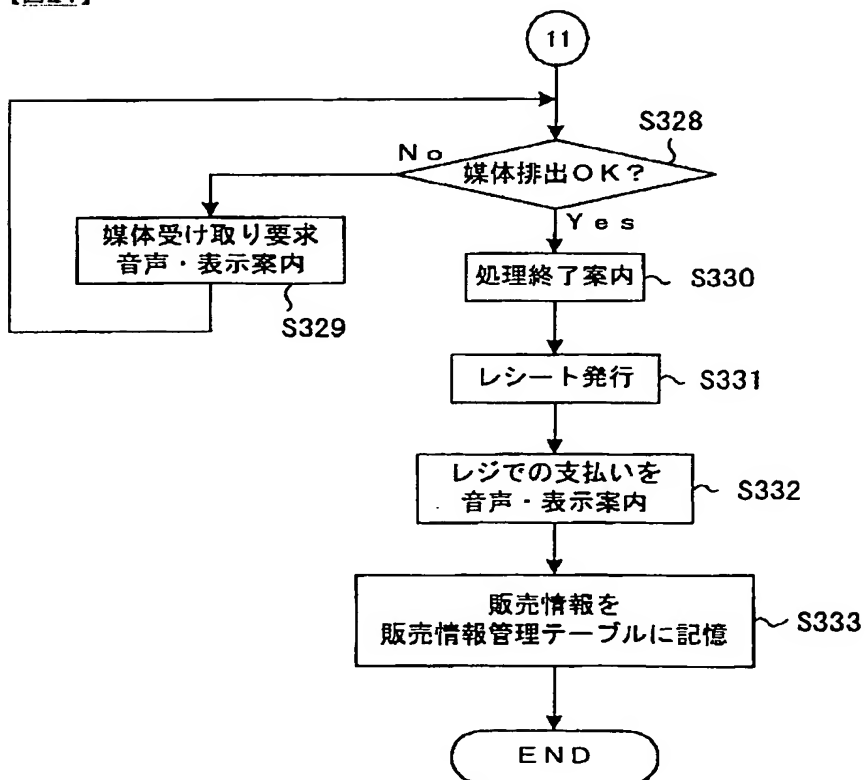
【図19】



【図20】



【図21】



【図23】

